CuCo

Cuadernos de cómic

CuCo

CUADERNOS DE CÓMIC

Equipo editorial

Directores

Octavio Beares
Gerardo Vilches

Maquetación

José Martínez Zárate

Corrección

Elena Masarah Revuelta

Diseño web

ENREDE

Colaboradores

CuCoEstudio

Miguel Sanz Jiménez
Óscar García López
Lucas E. Lorduy

CuCoEnsayo

Diego Espiña Barros
Argelio García
Pau González Gost

CuCoEntrevista

Ángel de la Calle por Benedetta Belloni y Francesca Crippa
Max por Pau González Gost

CuCoCrítica

Iván Galiano
Álvaro Arbonés
Óscar Gual
Enrique del Rey Cabero
David Rodríguez Mosteiro
Jaime Romero Leo
Julio Andrés Gracia Lana
Isabel Cortés
Isabel Guerrero
Roberto Bartual

www.cuadernosdecomic.com

Diseño de portada: José Martínez Zárate.
Imagen del logo creada por Bernardo Pazó a partir de dibujo original: © Evans, A. H. *Birds.* New York, NY: The Macmillan Company, 1900.

Los textos son © de sus autores. Se permite la cita de los mismos pero no su modificación; en todo caso deberá citarse a su autor y a esta publicación como su fuente.
Las imágenes son © de sus autores y como tal se reconocen sus derechos. La utilización de imágenes es únicamente a modo informativo y complementario.

EDITORIAL

Con este séptimo número llegamos al final del tercer año de vida de *CuCo, Cuadernos de cómic*, una aventura que comenzó en 2013 y que poco a poco va creciendo y asentándose. Como saben nuestros lectores, este año llevamos a cabo una campaña de *crowdfunding* que nos ha permitido mejorar muchas cosas. Entre ellas, una novedad reciente: un buscador en nuestra web que agiliza la localización de nuestros contenidos y mejora el acceso al cada vez más extenso conjunto de textos que estamos albergando.

En este nuevo número, una vez que la revista está consolidada, no encontramos grandes novedades, pero sí contenidos interesantes y variados. Los autores presentes en CuCoEstudio y CuCoEnsayo tratan de cómics tan diferentes entre sí como *Alack Sinner*, *Roberto Alcázar y Pedrín*, *Un largo silencio* o *Civil War*, o temas como la traducción o el uso del diagrama en la narración gráfica.

También contamos con dos entrevistas, una con el autor Ángel de la Calle, y otra rescatada del pasado reciente, con Max.

Por último, en CuCoCrítica, como es habitual, ofrecemos textos que tratan sobre varias obras recientes, incluyendo dos obras teóricas. En esta sección, como intentamos que suceda siempre, encontramos varias firmas habituales pero también otras nuevas, que permitan conservar siempre la pluralidad de enfoques y opiniones.

Confiamos en que este número resulte interesante y sirva de cierre a un año intenso, y de preludio a otro que afrontamos con la ilusión de siempre y ganas de seguir creciendo y mejorando un proyecto que nos reporta muchas satisfacciones.

La Dirección

ÍNDICE

CuCoEstudio

Reservas indias, venganzas sureñas y herencias familiares: el lenguaje de los cómic criminales de Jason Aaron y sus traducciones. Miguel Sanz Jiménez 8

¿Por qué lo llaman icono cuando quieren decir diagrama? Cimientos para una apologética exponencial de Charles Sanders Peirce en la teoría del cómic. Óscar García López 35

Roberto Alcázar y Pedrín como paradigma sociológico del periodo de la autarquía en España (1939-1959). Lucas E. Lorduy 66

CuCoEnsayo

El día que mi padre comenzó a hablar. Trauma y memoria de la Guerra Civil española en *Un largo silencio* de Miguel Gallardo. Diego Espiña Barros 88

¿Puede Alack Sinner ser feliz? Breve ensayo sobre la felicidad a través de un personaje de cómic. Argelio García 110

Civil War: Front Line. La confrontación entre seguridad nacional y derechos civiles. Pau González Gost 136

CuCoEntrevista

Entrevista a Ángel de la Calle. Benedetta Belloni y Francesca Crippa 162

Entrevista a Max. Pau González Gost 169

CuCoCrítica

Necrópolis. Iván Galiano 190

El muerto enfermo de amor. Álvaro Arbonés 198

Spirou. Óscar Gual 202

El tríptico de los encantados (una pantomima bosquiana). Enrique del Rey Cabero 206

Little Tulip. David Rodríguez Mosteiro 211

Dead Dead Demon's De-de-de-de-destruction 1 a 3. Jaime Romero Leo 214

Maldita tesis. Julio Andrés Gracia Lana 219

Gran Danés. Isabel Cortés 222

Diagnósticos. Óscar Gual 226

Oogiri. Álvaro Arbonés 231

El guión de cómic. Isabel Guerrero 234

What Happens When Nothing Happens. Roberto Bartual 238

CuCoEstudio

Reservas indias, venganzas sureñas y herencias familiares: el lenguaje de los cómics criminales de Jason Aaron y sus traducciones

Miguel Sanz Jiménez

Departamento de Filología Inglesa II de la Universidad Complutense de Madrid

Miguel Sanz Jiménez se graduó en Estudios Ingleses en la Universidad Complutense de Madrid (UCM), donde obtuvo el Premio Extraordinario de Grado. Recibió una beca para estudiar Literatura Contemporánea de Estados Unidos en la Universidad Loyola de Chicago y fue auxiliar de conversación en West Liberty, Iowa, como parte del programa del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Además, dio clases de Inglés como lengua extranjera a adultos en Muscatine Community College. En España, continuó los estudios de posgrado, fue becario de la Facultad de Filología de la UCM y cursó el máster de Traducción Literaria. Su tesis doctoral trata de las implicaciones ideológicas de las estrategias traductoras en las narraciones de esclavos de Estados Unidos. Es investigador predoctoral del departamento de Filología Inglesa II de la UCM (FPU2015). Ha traducido artículos para revistas, relatos, cómics y subtítulos.

Fecha de recepción: 1 de noviembre de 2016

Fecha de aceptación definitiva: 6 de noviembre de 2016

Resumen

El objetivo de este artículo, que se inscribe en el campo de los Estudios Descriptivos de Traducción, es el análisis lingüístico de los cómics escritos por el guionista Jason Aaron que se inscriben en el género negro, así como de sus correspondientes traducciones al castellano. Estos cómics son *Scalped, Paletos cabrones* y *La herencia de la ira.* Se presta atención a las influencias y motivos de la obra de Aaron, la traducción de las onomatopeyas, la intertextualidad, los títulos y el habla dialectal.

Palabras clave: Cómic estadounidense, estudios de traducción, género negro, Jason Aaron, traducción de cómics

Abstract

This paper belongs to the field of Descriptive Translation Studies. Its aim is to analyze noir comic-books written by Jason Aaron, as well as their respective Spanish translations. These comics are *Scalped, Southern Bastards* and *Men of Wrath.* Some of the features to be studied are Aaron's books' influences and motifs, the translation of sound words, intertextuality, titles, and dialect.

Keywords: American comic-books, Comics in Translation, Jason Aaron, noir comics, Translation Studies.

Cita bibliográfica

Sanz Jiménez, M. «Reservas indias, venganzas sureñas y herencias familiares: El lenguaje de los cómics criminales de Jason Aaron y sus traducciones», en *CuCo, Cuadernos de cómic*, n.º 7 (2016), pp. 8-34.

1. Introducción

El presente artículo se enmarca en el campo de los Estudios Descriptivos de Traducción (EDT), los cuales examinan las traducciones como los hechos de la cultura en la que se originan en lugar de interesarse por los errores de traducción o los estándares de calidad. Así, los EDT analizan las traducciones como los productos concretos de las normas y las convenciones de la cultura meta.

El corpus de estudio se compone de los tres cómics del guionista estadounidense Jason Aaron que pertenecen al género negro o criminal, también conocido como negrocriminal, que son *Scalped*,[1] *Paletos cabrones*[2] y *La herencia de la ira*.[3] Sus respectivas traducciones al español (dos en el caso de *Scalped*, por lo que se trata de un caso de retraducción, como se verá más adelante) forman, asimismo, parte de este corpus.

El objetivo principal es analizar las particularidades del lenguaje de estos tres cómics y las normas que condicionan sus traducciones. Antes de ello, se observarán los motivos recurrentes de las obras de Aaron, sus influencias y contextos. A continuación, el estudio de los textos y sus traducciones se dividirá en cuatro apartados, correspondientes a la traducción de las onomatopeyas y los textos que figuran en los dibujos de las viñetas, la intertextualidad, los títulos de las obras y la problemática del habla dialectal de algunos de los personajes.

Puesto que se trata de un estudio preliminar que abrirá líneas de investigación futuras, el corpus se limita al primer volumen de cada uno de estos tres cómics, con sus correspondientes traducciones en castellano.

2. Las obras negrocriminales de Jason Aaron

Uno de los guionistas más prolíficos del panorama actual del cómic estadounidense es Jason Aaron (Jasper, Alabama, 1973). Empezó su carrera en 2007 con *The Other Side* (que en España publicó Planeta en 2009 con el título *El otro bando*), una miniserie con Cameron Stewart a los lápices que reflexiona acerca de la guerra de Vietnam desde los puntos de vista

[1] Aaron, J. y Guéra, R. M. *Scalped*, n.º 1-5. Nueva York, DC Comics, 2007.

[2] Aaron, J. y Latour, J. *Southern Bastards: Here Was a Man*. Berkeley, CA, Image Comics, 2014.

[3] Aaron, J. y Garney, R. *Men of Wrath*, n.º 1-5. Nueva York, Marvel Comics, 2014.

opuestos de Bill Everette y Vo Dai, un soldado estadounidense y otro vietnamita, respectivamente. Desde entonces, ha pasado a ocuparse de la plana mayor del universo Marvel, donde ha escrito, entre otras, las series *Lobezno*, *Lobezno y la Patrulla X*, *Pecado original*, una larga y aclamada etapa en *Thor: Dios del trueno* (que incluye el cambio de género del dios nórdico protagonista), la nueva y actualizada serie regular de *Doctor Extraño* y el regreso de *Star Wars* a Marvel, cuyo primer número batió los récords de venta[4] en su lanzamiento de enero de 2015. Sin embargo, el objeto de estudio de este artículo es el trabajo de Aaron en el circuito independiente, aquellos cómics cuyos derechos son propiedad de los autores y no de la editorial, caso de *Scalped*, *Paletos cabrones* y *La herencia de la ira*, series que pertenecen al género negro y que comparten rasgos estilísticos y temáticos.

El primero de ellos, *Scalped*, narra el regreso de Dashiell Caballo Terco, un joven nativo americano, al lugar donde nació, la reserva Prairie Rose de los indios lakota en Dakota del Sur. Una vez allí, se alista en la policía tribal del jefe Lincoln Cuervo Rojo, un antiguo activista reconvertido en señor del crimen organizado que está a punto de abrir un casino que insuflará nueva vida a la reserva. La llegada de Dashiell y su reencuentro con viejos activistas, como su madre Gina y Catcher, y con Carol Ellroy, su amor de juventud, desatan una serie de conflictos violentos, pues, en realidad, Caballo Terco es un agente encubierto del FBI que viene a acabar con el imperio criminal de Cuervo Rojo.

Scalped es la primera serie regular de Jason Aaron, que comenzó a publicar en el sello Vertigo de DC en 2007 junto al dibujante serbio R. M. Guéra. Como señala Peters,[5] en los sesenta números de este cómic abundan «los personajes complejos, el humor negro y una trama de agentes dobles que atrapa a los lectores». Su retrato del condado más pobre y de mayor tasa de alcoholismo de Estados Unidos, la reserva Prairie Rose, mezcla el género negro y el wéstern crepuscular para reflexionar acerca de la identidad individual, social y racial, el sentido de pertenencia, la familia, la violencia inherente a la condición humana y la herencia, temas que vertebrarán los cómics de Aaron que se contemplan en este estudio. Estos motivos recurrentes apuntan a los principales referentes literarios del guionista de Alabama en la configuración de *Scalped*, que son las novelas *Cosecha roja*,[6] de Dashiell Hammett, y *Meridiano de sangre*,[7] de Cormac McCarthy.

La primera de ellas, publicada originalmente por entregas en la revista *Black Mask* entre 1927 y 1928, es uno de los textos fundacionales del género negro estadounidense[8] (también

[4] *Cfr.* Gonzales, D. «*Star Wars* #1 Is Already 2015´s Top Selling Comic», en *Forbes*, 13 enero 2015. Disponible en https://goo.gl/XXvQAd.

[5] Peters, M. «From *Scalped* to *Thief of Thieves*: The most engrossing crime comics in history», en *Salon*, 3 agosto 2014. Disponible en https://goo.gl/xRlfx0.

[6] Hammett, D. *Cosecha roja*, trad. F. Calleja. Madrid, Alianza, 1994.

[7] McCarthy, C. *Blood Meridian, or the Evening Redness in the West*. Londres, Picador, 2010.

[8] *Cfr.* Horsley, L. «American Hard-Boiled Crime Fiction», en *Crimeculture*, 2002. Disponible en https://goo.gl/mXF6rC.

conocido como *hard-boiled*) junto a *El halcón maltés* (1929), del propio Hammett, y, posteriormente, *El sueño eterno* (1939), de Raymond Chandler. *Cosecha roja* narra uno de los casos de un detective privado de dudosa moral, al que solo se le conoce por el nombre de «El agente de la Continental» en referencia a la agencia para la que trabaja y que protagonizaría una serie posterior de relatos breves. En esta ocasión, el detective viaja a la pequeña ciudad industrial californiana de Personville, apodada Poisonville, con el objetivo de mediar entre las mafias rivales que luchan por el control de la ciudad y el corrupto departamento de policía. El tono descreído de la novela, la historia coral, su retrato de la corrupción y las ansias de poder en el seno de la sociedad estadounidense, así como el doble juego del violento protagonista, quedan reflejados en el entorno por el que se desenvuelve el protagonista de *Scalped*, Dashiell, quien comparte nombre de pila con el autor de *Cosecha roja*.

Por otra parte, la novela de McCarthy antes mentada, *Meridiano de sangre*, recrea la expedición, a mediados del siglo XIX, de un grupo de renegados que recorre la frontera entre el sur de Texas y México para acabar con los indios y los hispanos que la habitan. El texto, que alude formalmente al *Moby Dick* de Herman Melville, subvierte las convenciones del wéstern como género fundacional y retrata de manera explícita la violencia de las narraciones de frontera. Las ansias por destruir y matar al otro quedan señaladas como una de las características inherentes del ser humano en una de las citas que abren la novela, que pertenece a un recorte del periódico *The Yuma Daily Sun*, fechado el 13 de junio de 1982, en el que se habla del descubrimiento, en el norte de Etiopía, de un cráneo humano de unos trescientos mil años de antigüedad al que le habían arrancado la cabellera.[9] De ahí la conexión con el cómic de Aaron, cuyo título, *Scalped*, hace referencia a esta práctica, comúnmente asociada a los nativos norteamericanos.

Tras la publicación del último número de *Scalped* en 2012, Aaron se dedicó a su trabajo en Marvel y puso en marcha otro proyecto independiente junto al dibujante Jason Latour, titulado *Paletos cabrones*,[10] que comenzó a publicar la editorial Image en mayo de 2014 y se ha unido al conjunto de los títulos de esta casa aclamados por los lectores y premiados por la crítica, entre los que figuran *Saga*, *Pretty Deadly* y la reciente *Paper Girls*,[11] entre otros. Al comienzo del cómic, los lectores conocen a Earl Tubb, un veterano de la guerra de Vietnam que ha de encargarse de gestionar la finca de su familia y vuelve a su pueblo natal, el Condado de Craw, en Alabama. Cuarenta años después de que se marchara, Tubb es testigo de cómo ha degenerado su pueblo, que ahora es un nido de pobreza, alcoholismo y corrupción gobernado por el entrenador Boss, predicador de la religión local, el fútbol americano. Si bien intenta mantenerse al margen de toda la actividad del lugar, los recuerdos de su padre, antiguo *sheriff*, y su sentido de la justicia obligan a Tubb a inmiscuirse en los asuntos locales, lo cual desata una confrontación sangrienta contra el entrenador y sus seguidores.

[9] McCarthy, C. *Op. cit.*, p. iii.

[10] El título original es *Southern Bastards*. Para una reflexión acerca de la traducción de los títulos, véase el apartado 3.3 del presente artículo.

[11] *Cfr.* Raferty, B. «*Paper Girls* is the perfect comic for your '80s nostalgia trip», en *Wired*, 10 mayo 2016. Disponible en https://www.wired.com/2016/10/paper-girls-must-read/.

La presencia de McCarthy y *Meridiano de sangre* también puede apreciarse en las escenas de violencia cruda que se suceden en *Paletos cabrones*, si bien cobra protagonismo la influencia del llamado gótico sureño gracias a varias alusiones a los textos de William Faulkner y Flannery O'Connor. Son varias las referencias a *El ruido y la furia*,[12] pues a la aparición de los miembros de la familia Compson, que en el cómic son los propietarios del banco y de la agencia inmobiliaria local, hay que sumar el retrato de la degradación y decadencia de la sociedad sureña, cuya antigua aristocracia se ha desvanecido por completo en un escenario ficticio, pues el Condado de Craw no tiene un referente real, como tampoco lo tenía el de Yoknapatawpha del canon faulkneriano. Por otra parte, los modales de los violentos habitantes recuerdan a la brutalidad del relato «Un hombre bueno es difícil de encontrar», de O'Connor,[13] y su abrupto final. *Paletos cabrones* es también una historia coral que recoge las voces de los lugareños, sus ansiedades y conexiones con el imperio criminal que ha establecido el entrenador Boss en torno al fútbol americano. La elección de este deporte tampoco es casual y, de forma análoga a como sucedía con el béisbol en *La gran novela americana*, de Philip Roth,[14] permite retratar la aspiración de ascenso social propia del sueño americano en términos propios de una competición deportiva que llega a enfrentar a los miembros del equipo entre sí.

En comparación con *Scalped* y *Paletos cabrones*, *La herencia de la ira* es un cómic menor dentro de la producción de Jason Aaron, tanto por su extensión como por su trasfondo. La narración comienza en 1903, cuando una disputa trivial entre dos ganaderos de Alabama desemboca en un asesinato. Isom Rath apuñala en el cuello a su vecino Erastus, crimen que presencia el joven Alford Rath, que quedará traumatizado de por vida. Este asesinato inicia un legado sangriento que dura hasta principios del siglo xxi cuando Ira Rath, un viejo asesino a sueldo que vive aislado en las ruinas de la granja de su familia, recibe un último encargo, que no es otro que matar a Ruben, el hijo que desapareció de su vida hace años mientras luchaba por escapar del legado de violencia que le perseguía. Esta miniserie de cinco números fue publicada entre octubre de 2014 y febrero de 2015 por el sello Icon de Marvel, que permite que los autores conserven los derechos de sus creaciones, y fue ilustrada por Ron Garney, compañero de Aaron en su etapa al frente de *Lobezno*. Como cuenta el guionista en el prólogo,[15] el detonante de *La herencia de la ira* está inspirado en el crimen real que cometió su tatarabuelo. Su retrato de un entorno rural poblado por protagonistas amorales bebe de la premisa de *Paletos cabrones*, si bien acentúa la influencia de *Meridiano de sangre* al reflexionar acerca de cómo resulta inevitable escapar de la violencia que desatan los seres humanos, en este caso los miembros de la familia Rath.

Estos tres cómics aúnan costumbrismo y género negro, retratan la herencia del pasado, el regreso a casa, y la imposibilidad de huir de una naturaleza violenta. El lenguaje de estas obras define la identidad cultural, racial y social de los personajes y es un elemento clave

[12] Faulkner, W. *The Sound and the Fury*. Londres, Vintage, 1995.

[13] O'Connor, F. *Cuentos completos*, trad. M. Covián *et al.* Barcelona, Lumen, 2005.

[14] Roth, P. *La gran novela americana*, trad. D. Paradela López. Barcelona, Contraediciones, 2015.

[15] Aaron, J. y Garney, R. *Op. cit.*, p. 26.

en la configuración de los ambientes en los que transcurre la acción, como se verá en el siguiente apartado. Por este motivo, presenta una serie de dificultades específicas a la hora de traducirlo al español que puede conllevar la pérdida de ciertos matices, caso de las referencias intertextuales y de las marcas dialectales en el habla. En la próxima sección se prestará atención a estos problemas de índole traductológica, así como a las soluciones y estrategias de las traducciones publicadas.

3. Cómic en traducción

En su trabajo acerca de la equivalencia en traducción, Rabadán dedica un capítulo a la traducción del cómic,[16] titulado «El cómic y la historieta». En él, señala que la traducción de cómics es un caso de traducción subordinada, al igual que la audiovisual, pues el texto en la lengua de llegada depende de las limitaciones del medio, que en este caso son las dos siguientes: las limitaciones físicas, que se corresponden con el espacio de los bocadillos y los cuadros de texto; y las limitaciones técnicas y lingüísticas, que tienen que ver con el reemplazo de las onomatopeyas y otros insertos gráficos que están presentes en los dibujos originales, caso de los textos que figuran en carteles, periódicos, libros, etc. Esta autora explica cómo las onomatopeyas se han lexicalizado en inglés; por ejemplo, *roar!* ilustra el rugido de un león, si bien también es la palabra que semánticamente recoge el significado de «rugido», por lo que se subraya la dificultad de traducir las onomatopeyas al español, que suelen derivar en préstamos de la lengua original que terminan por asimilarse en el lenguaje del cómic. Rabadán, además, contempla la posibilidad de recurrir a apéndices explicativos o notas al pie para aquellos fragmentos que presenten dificultades insalvables debido a las restricciones de espacio. Respecto a la traducción de las onomatopeyas, resulta oportuno señalar el trabajo de Gubern y Gasca, quienes estudian en detalle el fenómeno arriba indicado en su *Diccionario de onomatopeyas del cómic*.[17]

Volviendo a la obra de Aaron, las traducciones al español de *Paletos cabrones* y de *La herencia de la ira* son obra de Víctor Manuel García de Isusi[18] y de Gonzalo Quesada,[19] respectivamente. Sin embargo, en el caso de *Scalped* existen dos traducciones distintas publicadas. La primera de ellas es de Bittor García[20] y se corresponde a los tomos recopilatorios que comenzó a editar Planeta en 2008 hasta la conclusión de la serie, mientras que la segunda, obra de Guillermo Ruiz Carreras,[21] es la nueva versión castellana de *Scalped*, la publicada por El

[16] Rabadán, R. *Equivalencia y traducción: Problemática de la equivalencia translémica inglés-español*. León, Universidad de León, 1991, pp. 154-155.

[17] Gubern, R. y Gasca, L. *Diccionario de onomatopeyas del cómic*. Madrid, Cátedra, 2008.

[18] Aaron, J. y Latour, J. *Paletos cabrones: Aquí yace un hombre*, trad. V. M. García de Isusi. Barcelona, Planeta, 2016.

[19] Aaron, J. y Garney, R. *La herencia de la ira*, trad. G. Quesada. Gerona, Panini Cómics, 2016.

[20] Aaron, J. y Guéra, R. M. *Scalped: Nación india*, trad. B. García. Barcelona, Planeta, 2008.

[21] Aaron, J. y Guéra, R. M. *Scalped: Libro uno*, trad. G. Ruiz Carreras. Barcelona, El Catálogo del Cómic Ediciones, 2016.

Catálogo del Cómic en la edición de cinco volúmenes de lujo que empezó a publicarse en mayo de 2016. Se trata, pues, de un ejemplo de retraducción, que Zaro Vera define como la «traducción total o parcial de un texto traducido previamente»,[22] que no solo incluiría a los textos traducidos de una lengua a otra, sino «a los traducidos a la misma lengua más de una vez».[23] Este traductólogo explica cómo las retraducciones «proporcionan modelos adicionales que permiten el contraste, la comparación y el cuestionamiento de las decisiones tomadas en traducciones previas»,[24] a lo que Ortiz Gozalo añade que «retraducir es en suma una necesidad engendrada por el hecho de que la traducción perfecta es inaccesible».[25] Dado que en el caso de *Scalped* solo han transcurrido ocho años entre una traducción y otra, es complicado que la retraducción del cómic original se deba a un cambio en los hábitos de lectura o a un lenguaje desfasado y mejor conocimiento de la lengua de origen. Sencillamente, el cambio de editorial española (de Planeta a El Catálogo del Cómic) puede conllevar la no renovación de los derechos de explotación de la primera traducción, la de 2008, lo cual explicaría la decisión de volver a traducirla en un período de tiempo tan breve.

A continuación, dentro de este apartado se van a observar las estrategias que se han empleado para traducir ciertos elementos característicos de los cómics de género negro de Jason Aaron, como son las onomatopeyas, la intertextualidad, los títulos y el habla dialectal. Con el fin de que el volumen del corpus de estudio sea equitativo, se han analizado las traducciones del primer volumen de cada una de las series, como ya se explicara en la introducción.

3.1 Onomatopeyas e insertos

Como señalaba Rabadán en el capítulo dedicado a la traducción del cómic,[26] la traducción de las onomatopeyas y los insertos gráficos se enmarcaría dentro de las limitaciones técnicas y lingüísticas a las que hace frente el traductor. Ambas versiones de *Scalped* comparten el criterio de no traducir las onomatopeyas, que reproducen las expresiones del original. De este modo, en las dos traducciones coinciden los golpes (*thud!*), los disparos (*ktow!*) y las bofetadas (*stuph!*), si bien resulta curioso que se les añada el signo de exclamación de apertura en la versión de Ruiz Carreras, como se observa a continuación en las FIG. 1 y 2.

En cuanto a los insertos, la edición de 2016 los reproduce en castellano, reemplaza el texto de los dibujos originales por las traducciones de Ruiz Carreras, ya se trate de carteles

[22] Zaro Vera, J. J. «En torno al concepto de retraducción», en Zaro Vera, J. J. y Ruiz Noguera, F. (eds.). *Retraducir: una nueva mirada. La retraducción de textos literarios y audiovisuales.* Málaga, Miguel Gómez, 2007, p. 31.

[23] *Idem.*

[24] *Idem.*

[25] Ortiz Gozalo, J. M. «La retraducción en el panorama de la literatura contemporánea», en Zaro Vera, J. J. y Ruiz Noguera, F. (eds.). *Retraducir: una nueva mirada. La retraducción de textos literarios y audiovisuales.* Málaga, Miguel Gómez, 2007, p. 35.

[26] Rabadán, R. *Op. cit.*, p. 154.

FIG. 1. Aaron, J. y Guéra, R. M. *Scalped: Nación india,* trad. B. García. Barcelona, Planeta, 2008, p. 29.

FIG. 2. Aaron, J. y Guéra, R. M. *Scalped: Libro uno,* trad. G. Ruiz Carreras. Barcelona, El Catálogo del Cómic Ediciones, 2016, p. 33.

publicitarios, pancartas de protesta o de recortes de periódicos, mientras que en la versión de 2008 no se traduce el texto de los insertos, ni siquiera se reproduce en cuadros de texto añadidos al dibujo. Las FIG. 3 y 4 muestran esta discrepancia de criterios.

La traducción de *Paletos cabrones* se inscribe en la línea del trabajo de Ruiz Carreras, ya que en la versión de García de Isusi sí se traduce la mayoría de los insertos, caso de los carteles de la carretera y de las pintadas vandálicas en casa del protagonista (FIG. 5), pero no las onomatopeyas que indican disparos (*blam*), ladridos (*ark*) o hachazos (*chok*). No obstante, la no traducción de uno de los insertos conlleva la omisión de la versión sureña de la empresa de transportes y mudanzas You Haul, que en *Paletos cabrones* queda reflejada según la variante regional del pronombre personal de la segunda persona del plural, *y'all* (contracción de *you all*), que la convierte en Y'all Haul (FIG. 6). Esta broma lingüística se pierde en la versión castellana.

FIG. 3. Aaron, J. y Guéra, R. M. (2008), *op. cit.*, p. 103.

FIG. 4. Aaron, J. y Guéra, R. M. (2016), *op. cit.*, p. 107.

Igualmente, Quesada traduce los insertos dentro de los propios dibujos del cómic, por ejemplo en las señales de advertencia de la granja del protagonista, el letrero de Urgencias del hospital o la portada de la Biblia que hay en la mesilla de la habitación del motel de carretera en el que se refugia Ruben. *La herencia de la ira* es un cómic de escasas onomatopeyas, un recurso narrativo que logra transmitir aspereza y crudeza a la historia del último asesinato por encargo de Ira Rath. Las onomatopeyas aparecen en momentos puntuales,

FIG. 5. Aaron, J. y Latour, J. *Paletos cabrones: Aquí yace un hombre*, trad. V. M. García de Isusi. Barcelona, Planeta, 2016, p. 84.

FIG. 6. Aaron, J. y Latour, J. *Op. cit.*, p. 8.

por ejemplo cuando el protagonista dispara por primera vez y cuando su hijo decide defenderse y usar la pistola que le ha arrebatado a Ira, pero no están presentes en las secuencias de tiroteos violentos, ni siquiera en el enfrentamiento final contra la banda criminal de los Polk, la familia que contrata a Ira de asesino a sueldo. Como sucediera con las versiones en castellano de *Scalped* y *Paletos cabrones*, las onomatopeyas de *La herencia de la ira* no se han alterado y mantienen la grafía original inglesa, caso de *blam!* para los disparos.

3.2 La intertextualidad

Hurtado Albir define esta cualidad como la «dependencia de un texto respecto a otro; condición necesaria para la inteligibilidad de los textos»,[27] dado que no hay texto que brote exclusivamente de la nada, sino que depende de otros. La relación entre dos o más textos puede ser de dos tipos: directa u horizontal, cuando un texto se refiere a otro de forma explícita, caso de las citas; e indirecta o vertical, en la que la referencia es velada e implícita y

[27] Hurtado Albir, A. *Traducción y traductología: Introducción a la traductología*. Madrid, Cátedra, 2001, p. 638.

puede consistir en alusiones a nombres propios, frases hechas de determinados personajes, canciones, citas literarias, eslóganes publicitarios, etc. Es tarea del traductor, por tanto, identificar las alusiones intertextuales del texto en la lengua de origen, decidir si las omite o las vierte a la lengua meta y, en este último caso, qué estrategias sigue.

En el segundo apartado de este artículo se ha hablado de algunos de los referentes literarios de los cómics negrocriminales de Aaron, de los que bebe en estilo y temática. Ahora bien, los diálogos ágiles y descreídos de estas tres obras presentan alusiones intertextuales a personajes y elementos de la cultura popular que los enriquecen. Por ejemplo, en *Scalped*, Dashiell Caballo Terco acaba de conversar con su interés amoroso, Carol Ellroy, cuando el delincuente que va en el asiento trasero de su coche patrulla y ha observado la escena llama al protagonista, en tono jocoso, «Rico Suave» (FIG. 7). Se trata de una referencia al protagonista de la canción homónima del rapero Gerardo, que trata del estereotipo del amante latino y gozó de bastante popularidad a principios de los años noventa. Esta alusión se omite en la traducción de García, pero en la de Ruiz Carreras se compensa con un equivalente funcional que no precisa el referente pero recoge su significado, cuando el delincuente llama «pichabrava» a Dashiell (FIG. 8). De forma análoga, cuando, en el número 4, Carol insulta

FIG. 7. Aaron, J. y Guéra, R. M. *Scalped*, n.º 3. Nueva York, DC Comics, 2007, p. 18.

FIG. 8. Aaron, J. y Guéra, R. M. (2016), *op. cit.*, p. 73.

a uno de sus clientes y le llama «Beavis», en referencia a uno de los ingenuos protagonistas de la serie de la MTV *Beavis and Butt-Head*, la versión de 2008 lo sustituye por la cualidad que representa, de modo que pasa a llamarle «inocente», mientras que la traducción de 2016 mantiene el nombre del personaje, sin desarrollar ni especificar más la alusión. Las dos traducciones sí coinciden, en cambio, en la referencia intertextual a la violenta secuencia final del wéstern *Grupo salvaje* (1969), de Sam Peckinpah, cuando, en el capítulo 3 de *Scalped*, Dashiell se reúne con su jefe del FBI y este le reprende por su comportamiento temerario, pierde los nervios y le dice: «Dios. Por favor, dime que no has hecho un puto Grupo salvaje y te has cargado la puta tapadera con Cuervo Rojo».[28]

Como se ha mencionado en el segundo apartado, la familia Compson aparece en *Paletos cabrones*, lo cual sería un caso de intertextualidad indirecta a los protagonistas de la novela *El ruido y la furia*. Dado que en el cómic original no se dan más explicaciones al respecto y corresponde al lector establecer esta conexión, tampoco la traducción al español requiere desarrollar más la alusión, ni mucho menos añadir una nota explicativa acerca de quiénes son los Compson del Sur de Estados Unidos. Otra referencia indirecta que se ha traducido pero tampoco se ha explicitado se puede ver en el cuarto capítulo, cuando, antes de su enfrentamiento final con el entrenador Boss, Earl Tubb apela al civismo de los habitantes del Condado de Craw, a quienes llama «buena gente de campo».[29] Así, alude directamente al relato del mismo título de Flannery O'Connor,[30] en el que Joy, una joven intelectual de Georgia, trata de seducir a un apuesto y en apariencia bonachón vendedor ambulante de biblias que termina por engañarla y robarle.

Finalmente, en las traducciones de estos cómics se da un caso curioso de intertextualidad directa añadida, es decir, que no estaba presente en el original pero sí en la lengua meta. En el desenlace del segundo número de *Scalped*, el jefe Caído acusa a Dashiell de buscar con desesperación una muerte gloriosa y ruidosa, «somewhere out there there is a blaze of fuckin' glory... with your name written all over it», que Ruiz Carreras reelabora como «solo podrás morir de una puta manera... y será con las botas puestas».[31] Estas mismas expresiones son las que emplea Lizzie para dirigirse a su suegro en el cierre de *El legado de la ira*, cuando le espeta «Quería morir como un Rath, con las botas puestas».[32] Al traducir *go out in a blaze of glory* por «morir con las botas puestas», ambos traductores introducen una cita intertextual a la película de Raoul Walsh *Murieron con las botas puestas* (1941), centrada en la figura del coronel Custer, quien murió luchando contra los indios en la batalla de Little Big Horn (1876). No es casualidad que *Scalped* aborde este hecho histórico, que recrea en las primeras páginas del número 25.

[28] Aaron, J. y Guéra, R. M. (2016), *op. cit.*, p. 64.

[29] Aaron, J. y Latour, J. *Paletos cabrones: Aquí yace un hombre*, trad. V. M. García de Isusi. Barcelona, Planeta, 2016, p. 91.

[30] O'Connor, F. *Op. cit.*

[31] Aaron, J. y Guéra, R. M. (2016), *op. cit.*, p. 54.

[32] Aaron, J. y Garney, R. *La herencia de la ira*, trad. G. Quesada. Gerona, Panini Cómics, 2016, p. 120.

3.3 Los títulos

Si las estrategias para la traducción de la intertextualidad del apartado anterior tenían puntos en común, no sucede lo mismo con los títulos de estos tres cómics, que obedecen a estrategias traductoras dispares. Puesto que el nombre de una obra y su contenido suelen estar estrechamente relacionados, el modo en que se traducen los títulos resulta fundamental en un primer acercamiento a la obra. La versión en la lengua meta de los títulos no solo ha de respetar la intención del original, sino que también ha de resultar atractiva para los lectores potenciales.

En el campo de la traducción de los títulos de las películas, que tantas traducciones excéntricas ha propiciado, se distinguen dos estrategias,[33] que cuentan a su vez con varias subcategorías y pueden aplicarse a la traducción de los títulos de novelas y cómics. Son el respeto por el título original frente al distanciamiento absoluto. Dentro de la primera categoría se encuentran la transliteración, que es la copia exacta de la forma original; la traducción literal, que reproduce la forma y traduce el contenido del título de partida; y la explicación, que consiste en añadir un subtítulo que no estaba presente y aclara el significado. A su vez, las estrategias de distanciamiento pueden subdividirse en la adaptación, que busca facilitar la comprensión del título mediante un equivalente cultural en la lengua de llegada; y la creación de un título completamente nuevo que debería basarse en el argumento de la obra.

Scalped, como se ha indicado en el apartado 2, hace referencia a la práctica, asociada a los nativos americanos, de arrancar la cabellera a sus enemigos. Es el participio pasado del verbo *to scalp*, por lo que una traducción literal del título sería «sin cabellera» o «con la cabellera arrancada». En este caso, ambas versiones españolas han optado por la transliteración para mantener el título original en inglés, sin traducirlo. Con *Paletos cabrones* pasa lo contrario, pues el *Southern Bastards* original, que vendría a significar, literalmente, «cabrones sureños», queda a medio camino entre la adaptación y la creación de un título nuevo que mantiene el improperio y reformula la alusión a un área geográfica y cultural concreta de Estados Unidos en el calificativo destinado a las personas rústicas de pocos modales, los «paletos». Por su parte, el título de la miniserie de Icon se ha adaptado al pasar de *Men of Wrath* a *La herencia de la ira*, si bien cabe subrayar que se ha perdido un matiz de la trama del cómic: que la herencia de violencia a la que se refiere se transmite de padres a hijos varones y no es hasta la llegada de Lizzie y la hija de Ruben en el último capítulo cuando surge la posibilidad de ponerle fin.

3.4 El habla dialectal

Como se señalaba al final del segundo apartado, estos tres cómics participan de cierto costumbrismo a la hora de retratar las comunidades raciales y grupos sociales a los que pertenecen

[33] Yin, L. «On the translation of English movie titles», en *Asian Social Sciences*, vol. 5, n.º 3 (2009), pp. 171-173.

CAN YA SMELL IT ON THE WIND, CESTUS?
IT'S A'HAPPENIN', JUST LIKE HAKAHWAYN TOLD ME...JUST LIKE IT SAID IN THE THUNDER...
...I'LL BE GODDAMNED IF WE AIN'T IN FER ONE HELLUVA SHITSTORM.

FIG. 9. Aaron, J. y Guéra, R. M. *Scalped*, n.º 1.
Nueva York, DC Comics, 2007, p. 1.

los protagonistas; la reserva india de Dakota del Sur en el caso de *Scalped* y los pueblos de Alabama en *Paletos cabrones* y *La herencia de la ira*. El habla de estas comunidades se refleja en la grafía de los diálogos que escribe Aaron, en los que los apócopes y las contracciones plasman una pronunciación relajada que denota la poca educación del hablante, como puede apreciarse en el caso de Catcher, un viejo chamán indio que malvive en las condiciones de pobreza extrema de la reserva Prairie Rose (FIG. 9). Es más, hay determinadas escenas de tensión en las que los personajes de *Scalped* hablan en lakota y no se incluye explicación alguna de qué dicen en el texto original, ni siquiera en una nota al pie o en un cuadro de texto, como puede verse a continuación en la FIG. 10.

FIG. 10. Aaron, J. y Guéra, R. M. *Scalped*, n.º 4. Nueva York, DC Comics, 2007, p. 4.

La oralidad fingida de *Paletos cabrones* también propicia que las alteraciones ortográficas reproduzcan el habla rural del Condado de Craw y sean más pronunciadas en personajes como Esaw, el hijo del predicador y matón del entrenador Boss. La FIG. 11 es un ejemplo de los apócopes, fruto de una pronunciación relajada, que pueblan sus bocadillos, al igual que pasa en los de Dusty, el viejo conocido de Tubb. De forma similar, estas marcas dialectales del habla en *La herencia de la ira* diferencian a los personajes más brutos y menos educados del mundo rural que retrata, como en el ejemplo de la FIG. 12, en el que el jefe de la banda de Polk da instrucciones a sus matones y les indica en qué consiste su próximo golpe.

I DON'T KNOW, YOU WANT ME TO GO ASK HIM?
NO, YOU FUCKIN' DIPSHIT. HAVE SHAWNA TELL HIM COACH IS HERE.
WHY? COACH AIN'T COMIN' IN TO--
MATERHEAD. JUST DO WHAT THE FUCK I SAY.
TELL HIM COACH'LL SEE HIM IN HIS OFFICE. THEN PULL THE CHARGER 'ROUND BACK.
AND OPEN THE TRUNK.
COACH IS HERE. SAYS HE'LL SEE YA IN HIS OFFICE.
'BOUT GODDAMN TIME.
GOOD SEEIN' YA, BARL.
'MEMBER WHAT I SAID NOW.
YOU TAKE CARE, YA HEAR?
COACH! COACH BOSS!
YOU TOO, DUSTY.

FIG. 11. Aaron, J. y Latour, J. *Southern Bastards: Here Was a Man.* Berkeley, CA, Image Comics, 2014, p. 22.

LISTEN UP.
I AIN'T SURE WHAT YOU BOYS HAVE BEEN TOLD ABOUT TONIGHT AND WHAT YA AIN'T. I IMAGINE Y'ALL GOT LOTSA QUESTIONS.
KEEP 'EM TO YOUR FUCKIN' SELF.
YA DON'T NEED TO KNOW WHOSE LAND THIS IS TO GET PAID TONIGHT. YA DON'T NEED TO KNOW WHY WHAT'S FIXIN' TO HAPPEN IS FIXIN' TO HAPPEN. YA JUST NEED TO KNOW ME.
I'M PUDD POLK. AND YEAH, WHATEVER SHIT YOU'VE HEARD ABOUT ME IS PROBABLY TRUE. SO DON'T FUCK THIS UP.
LET'S GO.

FIG. 12. Aaron, J. y Garney, R. *Men of Wrath*, n.º 2. Nueva York, Marvel Comics, 2014, p. 11.

Ahora bien, tras estos ejemplos, surge el problema de qué estrategias se pueden aplicar para traducir el dialecto y si es posible reflejar estas marcas del habla del texto original en la lengua meta. Hurtado Albir habla de las variedades de la lengua que tienen que ver tanto con la persona que las utiliza como con el contexto de su uso particular.[34] Esta autora distingue entre registros, que son los distintos usos de la lengua en relación con el área profesional, el nivel de formalidad o con si los textos son orales o escritos; y dialectos, que son las variedades lingüísticas que dependen de variables como el tiempo (dialecto temporal), el espacio (dialecto geográfico) o la clase social (dialecto social). De este modo, mientras que los dialectos temporales son variedades diacrónicas de la lengua, los geográficos y sociales se pueden considerar variedades diatópicas que se alejan de la lengua estándar de un determinado período. El dialecto literario puede definirse como el intento de mostrar en la página impresa el habla de un grupo étnico, racial o regional concreto por medio de faltas de ortografía, omisiones, apóstrofos y cambios sintácticos. La función del dialecto literario depende de las convenciones y los estereotipos que se relacionen con sus rasgos, pues puede ser objeto de burla o una marca de identidad.

[34] Hurtado Albir, A. *Op. cit.*, p. 544.

López García respalda estas consideraciones y apunta, en relación con las variedades dialectales, que «dejar de traducir esos efectos expresivos de la lengua de origen priva al lector de una información cardinal para comprender la obra que lee».[35] Por tanto, hay que «hacer llegar al lector la peculiar desviación expresiva de la norma que ofrece el dialecto»,[36] es decir, realizar un ejercicio de coherencia y trasladar las connotaciones asociadas a una variedad en particular y «explicar por qué razones [el traductor] ha elegido un determinado método de traducción».[37] Sáenz matiza que el problema de la traducción del dialecto sí tiene muchas soluciones, mas todas ellas resultan insatisfactorias.[38]

La mentada Rabadán también dedica un capítulo a la traducción del dialecto en el que, en general, adopta una postura bastante escéptica.[39] Para ella, los dialectos representan desviaciones de la norma culta, que se corresponde con el habla de las clases sociales más favorecidas. Sostiene que los textos que están completamente escritos en dialecto nunca deben traducirse a otro dialecto, sino a la variedad estándar de la lengua de llegada, dado su carácter uniforme, si bien se pueden añadir coletillas del tipo «dijo en dialecto», estrategia que funcionaría en novela, pero no en los bocadillos del cómic. Si el mantenimiento del sentido depende de los rasgos dialectales, se debe elegir en la lengua meta un dialecto que pueda evocar las mismas connotaciones que el original y cumpla las mismas funciones de caracterización geográfica y social. En última instancia, serán los lectores de la lengua de llegada quienes determinarán si la traducción del dialecto es aceptable. Hatim y Mason[40] ponen de manifiesto el problema insoslayable de qué dialecto de la lengua de llegada hay que usar en la traducción, puesto que, si se traduce por la norma culta estándar de la lengua meta, se pierden las connotaciones del texto fuente; mientras que si se traduce un dialecto por otro existe el riesgo de crear efectos distintos de los originarios. Subrayan los problemas de comprensión, incluso para los lectores de los textos de la lengua fuente, que suponen los dialectos temporales, para los cuales proponen dos opciones: la traducción hacia una variante arcaica de la lengua de llegada o hacia la variante estándar y contemporánea. En cuanto a los dialectos sociales y geográficos, Hatim y Mason subrayan su función sociocultural y la relevancia de las implicaciones políticas e ideológicas que puedan conllevar, pues los dialectos son una consecuencia de la estratificación social de la comunidad lingüística. Inciden en la necesidad de traducirlos y de respetar la carga social del original, pero no dicen cómo hacerlo, si bien apuntan que no es necesario seleccionar una variedad regional en concreto, sino que se puede recurrir a modificaciones del estándar, por ejemplo a variar la gramática y el léxico de la lengua de llegada de forma deliberada.

---

[35] López García, D. *Sobre la imposibilidad de la traducción*. Cuenca, Universidad de Castilla-La Mancha, 1991, p. 93.

[36] *Idem.*

[37] *Ibid.*, pp. 94-95.

[38] Sáenz, M. «Dialectos dilectos», en *El Trujamán, revista diaria de traducción*, 3 noviembre 2000.Disponible en http://cvc.cervantes.es/trujaman/anteriores/noviembre_00/03112000.htm.

[39] Rabadán, R. *Op. cit.*, pp. 79-109.

[40] Hatim, B. y Mason, I. *Teoría de la traducción: Una aproximación al discurso*, trad. S. Peña. Barcelona, Ariel, 1995, pp. 55-64.

En esta misma línea, Tello Fons defiende que los traductores deben tener la posibilidad de llevar a cabo la traducción de la variación lingüística y de elegir entre un abanico de opciones según la función del dialecto en el texto de origen. Considera la variación de la norma lingüística de la lengua meta como un vehículo para dar credibilidad a un dialecto que en el original reflejaba el habla propia de un lugar, grupo social o personaje determinado.[41] Asimismo, analiza las funciones compatibles que puede tener la presencia del dialecto en una obra literaria:[42] la función mimética, que refleja la realidad del habla de una comunidad lingüística determinada; y la función simbólica, en la que el dialecto actúa como una herramienta para establecer oposiciones entre personajes, proyecta una ideología determinada y busca mover los sentimientos de los lectores hacia los personajes. Al dotar a un personaje de un habla dialectal, el autor lo destaca. La autora también subraya que las marcas dialectales requieren un esfuerzo extra de comprensión por parte de los lectores y que se pueden combinar varios, aunque uno adquiera más protagonismo; por ejemplo, un dialecto geográfico puede apuntar hacia cierta condición social. Respecto a las estrategias que se pueden emplear para la traducción de las variedades dialectales, Tello Fons se plantea, en primer lugar, optar por un texto con marcas, que transgreda la norma lingüística de la lengua meta en alguno de sus niveles (ortográfico, gramatical o léxico) o por uno sin marcas, estandarizado. En segundo lugar, existe la posibilidad de elegir entre un dialecto en concreto de la lengua de llegada para la traducción y una configuración artificial que mezcle rasgos de varios dialectos, sin que recuerde a ninguno específico.

A propósito de este tema particular, Paradela López rescata las soluciones propuestas por Tello Fons y hace hincapié en que no se pierdan las connotaciones del original.[43] Distingue entre el anatopismo, que se corresponde con la segunda opción de Tello Fons y hace creer a los lectores, por ejemplo, que los personajes son gallegos o andaluces por su forma de hablar, aunque la obra esté ambientada en otro lugar; y el atopismo, que consiste en crear dialectos que no se correspondan con ningún lugar concreto, si bien su presencia hace que el lector note una diferencia en el habla.

Si, tras estas consideraciones traductológicas, se observan las traducciones correspondientes a las FIG. 9, 11 y 12, se comprueba que las marcas dialectales de los cómics originales se han neutralizado en sus respectivas traducciones, en las que se ha optado por un registro estándar de la lengua meta (FIG. 13, 14 y 15). Incluso en el caso de las retraducciones de *Scalped*, ninguna de las dos ha optado por una estrategia diferente a la estandarización del habla marcada. Esto puede deberse a que prime la búsqueda de la aceptación del texto meta por parte de los lectores, por lo que se decide no transgredir las normas ortotipográficas. Lo que no se ha traducido y se ha dejado como en el texto original son los fragmentos en lakota de *Scalped*, que permanecen en cursiva en ambas versiones en castellano.

[41] Tello Fons, I. «Traducción de la variación lingüística: Una visión diacrónica», en *Hikma*, n.º 11, (2012), pp. 133-159.

[42] *Idem*.

[43] Paradela López, D. «Traducir dialectos», en *El Trujamán: Revista diaria de traducción*, 29 julio, 12 septiembre y 6 octubre 2014. Disponible en https://goo.gl/T6CXGO.

¿LO HUELES EN EL VIENTO, ESTUS?
ESTA OSCURIENDO, COMO ME DIJO WAKINYAN... COMO DIJO EN EL TRUENO.
...QUE ME ASPEN SI NO NOS ESPERA UNA JODIDA TORMENTA DE MIERDA.

FIG. 13. Aaron, J. y Guéra, R. M. (2016), *op. cit.*, p. 9.

4. Conclusiones

Este artículo se proponía estudiar las características del lenguaje de los cómics del guionista Jason Aaron que se enmarcan en el género negro y sus respectivas traducciones al español, caso de *Scalped*, *Paletos cabrones* y *La herencia de la ira*. En primer lugar, se ha precisado qué obras sirven de base para el trabajo de Aaron, para lo cual se ha señalado la influencia del

NO SÉ, ¿QUIERES QUE SE LO PREGUNTE?
NO, SUBJEFE. QUE SHAWNA LE DIGA QUE EL ENTRENADOR HA LLEGADO.
¿POR QUÉ? EL ENTRENADOR NO VA A VENIR...
FRENTE. TÚ VE Y DÍSELO, JODER.
QUE LE DIGA QUE EL ENTRENADOR LO RECIBIRÁ EN SU OFICINA. LUEGO APARCA EL CHARGER EN LA PARTE DE ATRÁS.
TABERO EL MALETERO.
EL ENTRENADOR HA LLEGADO. DICE QUE VAYAS A SU OFICINA.
MI HERMANA, JODER.
ME ALEGRO DE VERTE, KARL.
RECUERDA LO QUE TE HE DICHO.
Y CUÍDATE, ¿VALE?
ENTRENADOR! ¡ENTRENADOR BOSS!
LO HEMOS PERDIDO, PUSSY.

FIG. 14. Aaron, J. y Latour, J. *Op. cit.*, p. 22.

género negrocriminal o *hard-boiled* estadounidense, al que pertenece la novela *Cosecha roja*; del gótico sureño que representan autores como Faulkner y O'Connor y del violento wéstern crepuscular de McCarthy.

ATENTOS.
NO SÉ QUÉ OS HABRÁN DICHO SOBRE ESTA NOCHE, Y LO QUE NO. ME IMAGINO QUE TENÉIS MUCHAS PREGUNTAS.
PUES QUEDÁROSLAS.
NO OS HACE FALTA SABER DE QUIÉN ES ESTA TIERRA PARA QUE OS PAGUEN. NO OS HACE FALTA SABER POR QUÉ VA A PASAR LO QUE VA A PASAR. SÓLO TENÉIS QUE CONOCERME A MÍ.
SOY PUDD POLK. Y, SÍ, CUALQUIER MIERDA QUE HAYÁIS OÍDO SOBRE MÍ PROBABLEMENTE SEA CIERTA. ASÍ QUE NO JODÁIS ESTO.
VÁMONOS

FIG. 15. Aaron, J. y Garney, R. *La herencia de la ira*, trad. G. Quesada. Gerona, Panini Cómics, 2016, p. 35.

A continuación, la sección central de este estudio ha repasado ciertas consideraciones traductológicas vinculadas a la traducción del cómic, que está subordinada a las limitaciones físicas que impone el medio y al requisito de manipular los dibujos para traducir las onomatopeyas y los insertos. Tanto en las retraducciones de *Scalped* como en las versiones en castellano de *Paletos cabrones* y *La herencia de la ira*, se ha comprobado que no se traducen las onomatopeyas (si bien se les añade el signo de exclamación de apertura), mientras que los textos de los insertos sí se reemplazan por sus correspondientes traducciones a la lengua meta, con la salvedad de la primera traducción de *Scalped* de García, en la que no se alteraban y permanecían en inglés. A continuación, se han examinado las referencias intertextuales de estos tres cómics, directas e indirectas, y la alusión que se ha añadido al wéstern de Raoul Walsh en los textos meta. Asimismo, se han analizado las estrategias empleadas para traducir los títulos: mientras que *Scalped* se translitera y no se traduce, *Paletos cabrones* y *La herencia de la ira* son el resultado de adaptar los originales, con las consiguientes pérdidas de matices relacionados con la localización y la trama del cómic, respectivamente.

El último punto se ha dedicado a la problemática de la traducción del dialecto, ya que las tres obras presentan, en los diálogos, ejemplos de habla marcada con pronunciaciones relajadas propias de los ambientes rurales en los que transcurre la acción. Tras un repaso de las observaciones de varios traductólogos y de la posibilidad de transgredir la norma para reflejar el habla marcada en la lengua meta, se ha comprobado que las cuatro traducciones objetos de estudio optan por suprimir cualquier rasgo dialectal a favor de un uso estandarizado de la lengua de llegada.

Este artículo puede servir de base a investigaciones futuras en las que se amplíe el corpus de estudio, tal vez hasta incluir la totalidad de los volúmenes que componen estas obras en vez del primero de cada una, y los aspectos lingüísticos que se analizarán en las traducciones publicadas en español, además de las onomatopeyas, los insertos, la intertextualidad, los títulos y el habla dialectal. Incluso se podría incorporar al estudio *The Goddamned*,[44] el cómic que Aaron y Guéra comenzaron a publicar en noviembre de 2015. Se trata de una recreación de la historia de Caín en la era inmediatamente anterior al diluvio universal, que de nuevo bebe del wéstern y mezcla las alusiones al Antiguo Testamento con el lenguaje contemporáneo, como se aprecia a continuación en la FIG. 16.

MY BROTHER WAS ALWAYS AN ASSHOLE.
THE FIRST TWO CHILDREN BORN INTO THE WORLD AND WE COULDN'T FUCKING STAND EACH OTHER.
THAT ALONE OUGHT TO TELL YOU HOW FUCKED WE ALL ARE.

FIG. 16 Aaron, J. y Guéra, R. M. *The Goddamned*, n.º 1. Berkeley, CA, Image Comics, 2015, p. 22.

[44] Aaron, J. y Guéra, R. M. *The Goddamned*, n.º 1. Berkeley, CA, Image Comics, 2015.

Bibliografía

Aaron, J. y Garney, R. *Men of Wrath*, n.º 1-5. Nueva York, Marvel Comics, 2014.

—*La herencia de la ira*, trad. G. Quesada. Gerona, Panini Cómics, 2016.

Aaron, J. y Guéra, R. M. *Scalped*, n.º 1-5. Nueva York, DC Comics, 2007.

—*Scalped: Nación india*, trad. B. García. Barcelona, Planeta, 2008.

—*Scalped: Libro uno*, trad. G. Ruiz Carreras. Barcelona, El Catálogo del Cómic Ediciones, 2016.

—*The Goddamned*, n.º 1. Berkeley, CA, Image Comics, 2015.

Aaron, J. y Latour, J. *Southern Bastards: Here Was a Man*. Berkeley , CA, Image Comics, 2014.

—*Paletos cabrones: Aquí yace un hombre*, trad. V. M. García de Isusi. Barcelona, Planeta, 2016.

Faulkner, W. *The Sound and the Fury*. Londres, Vintage, 1995.

Gonzales, D. «*Star Wars* #1 Is Already 2015´s Top Selling Comic», en *Forbes*, 13 enero 2015. Disponible en https://goo.gl/XXvQAd

Gubern, R. y Gasca, L. *Diccionario de onomatopeyas del cómic*. Madrid, Cátedra, 2008.

Hammett, D. *Cosecha roja*, trad. F. Calleja. Madrid, Alianza, 1994.

Hatim, B. y Mason, I. *Teoría de la traducción: Una aproximación al discurso*, trad. S. Peña. Barcelona, Ariel, 1995.

Horsley, L. «American Hard-Boiled Crime Fiction», en *Crimeculture*, 2002. Disponible en https://goo.gl/mXF6rC

Hurtado Albir, A. *Traducción y traductología: Introducción a la traductología*. Madrid, Cátedra, 2001.

López García, D. *Sobre la imposibilidad de la traducción*. Cuenca, Universidad de Castilla-La Mancha, 1991.

McCarthy, C. *Blood Meridian, or the Evening Redness in the West*. Londres, Picador, 2010.

O'Connor, F. *Cuentos completos*, trad. M. Covián *et al.* Barcelona, Lumen, 2005.

Ortiz Gozalo, J. M. «La retraducción en el panorama de la literatura contemporánea», en Zaro Vera, J. J. y Ruiz Noguera, F. (eds.). *Retraducir: una nueva mirada. La retraducción de textos literarios y audiovisuales.* Málaga, Miguel Gómez, 2007, pp. 35-47.

Paradela López, D. «Traducir dialectos», en *El Trujamán: Revista diaria de traducción*, 29 julio, 12 septiembre y 6 octubre 2014. Disponible en https://goo.gl/T6CXGO.

Peters, M. «From *Scalped* to *Thief of Thieves*: The most engrossing crime comics in history», en *Salon*, 3 agosto 2014. Disponible en https://goo.gl/xRlfx0.

Rabadán, R. *Equivalencia y traducción: Problemática de la equivalencia translémica inglés-español*. León, Universidad de León, 1991.

Raferty, B. «*Paper Girls* is the perfect comic for your '80s nostalgia trip», en *Wired*, 10 mayo 2016. Disponible en https://www.wired.com/2016/10/paper-girls-must-read/.

Roth, P. *La gran novela americana*, trad. D. Paradela López. Barcelona, Contraediciones, 2015.

Sáenz, M. «Dialectos dilectos», en *El Trujamán, revista diaria de traducción*, 3 noviembre 2000. Disponible en http://cvc.cervantes.es/trujaman/anteriores/noviembre_00/03112000.htm.

Tello Fons, I. «Traducción de la variación lingüística: Una visión diacrónica», en *Hikma*, n.º 11, (2012), pp. 133-159.

Yin, L. «On the translation of English movie titles», en *Asian Social Sciences*, vol. 5, n.º 3 (2009), pp. 171-173.

Zaro Vera, J. J. «En torno al concepto de retraducción», en Zaro Vera, J. J. y Ruiz Noguera, F. (eds.). *Retraducir: una nueva mirada. La retraducción de textos literarios y audiovisuales*. Málaga, Miguel Gómez, 2007, pp. 21-34.

¿Por qué lo llaman icono cuando quieren decir diagrama? Cimientos para una apologética exponencial de Charles Sanders Peirce en la teoría del cómic

Óscar García López

Óscar García López es licenciado en Teoría de la Literatura y Literatura Comparada por la Universidad Complutense de Madrid, donde se dedica a la investigación principalmente en dos ámbitos: la narrativa serial contemporánea y el cómic. Ha publicado varios artículos en las revistas digitales *Tebeosfera* y *CuCo, Cuadernos de Cómic*, ha coordinado y contribuido al libro de ensayos *Watchmen: Radiografías de una explosión* (Modernito Books, 2013) y participado en los libros sobre series de televisión *Los Héroes están muertos* (Dolmen, 2014) y *Yo soy más de series* (Esdrújula, 2015).

Fecha de recepción: 29 de mayo de 2016

Fecha de aceptación definitiva: 6 de noviembre de 2016

Resumen

El concepto de diagrama, según fue considerado por C. S. Peirce, se propone en este texto como una categoría de interés fundamental en el acercamiento semiótico a la teoría del cómic. Esa importancia radicaría en su papel clave en el proceso cognitivo de recepción de cualquier imagen, desde su impresión inicial a una interpretación posterior más elaborada. La primera mirada de un ser humano a otro, esa percepción primigenia del recién nacido, servirá de ejemplo recurrente para ilustrar la argumentación, y permitirá abrir el campo de aplicación de la categoría de diagrama a otras consideraciones.

Palabras clave: C. S. Peirce, semiótica, diagrama, razonamiento diagramático.

Abstract

The concept of diagram, as was considered by C. S. Peirce, is proposed in this text as a category of fundamental interest in the semiotic approach to Comic Theory. That importance lies in its key role in the cognitive process of reception of any image, from an initial impression to a later and more elaborate interpretation. The first time a human being looks to another, that primal perception of the newborn, will serve as a recurring example to illustrate the argumentation, and will open the scope of the category of diagram to other considerations.

Keywords: C. S. Peirce, semiotics, diagram, diagrammatic thinking.

Cita bibliográfica

García López, Ó. «¿Por qué lo llaman icono cuando quieren decir diagrama? Cimientos para una apologética exponencial de Charles Sanders Peirce en la teoría del cómic», en *CuCo, Cuadernos de cómic*, n.º 7 (2016), pp. 35-65.

Remember it is by icons only that we really reason, and abstract statements are valueless in reasoning except so far as they aid us to construct diagrams.[1]

Charles S. Peirce, *Collected Papers* 4.127[2]

[...] when I was researching *Brought to Light,* I found out that the Pentagon had done tests to see what was the means by which information could be most easily taken in and could be most easily retained. They'd tried straight text. They'd tried text with photographs. They'd tried illustrations with captions, photographs with captions, and they'd tried comics. Comics were best.[3]

Alan Moore entrevistado por Daniel Whiston[4]

[1] «Recordad que es solo mediante iconos como procede nuestro razonamiento, y las afirmaciones abstractas carecen de valor en este proceso excepto en la medida en que sirven de ayuda para elaborar diagramas.» Todas las traducciones que aparecen en nota al pie son propias.

[2] La notación que se emplea en las citas tomadas de los textos de Peirce sigue el procedimiento empleado habitualmente que toma como referencia los ocho volúmenes de la obra *Collected Papers of Charles Sanders Peirce* indicando con un primer dígito el volumen en el que se encuentra el fragmento y con los tres siguientes el párrafo correspondiente.

[3] «[...] cuando estaba documentándome para *Brought to Light* averigüé que el Pentágono había realizado pruebas para comprobar de qué modo la información podía asimilarse y retenerse más fácilmente. Probaron con texto aislado. Con texto acompañado de fotografías. Con ilustraciones subtituladas, fotografías subtituladas y probaron el cómic. El cómic fue la mejor opción».

[4] Berlatsky, E. L. (ed.). *Alan Moore: Conversations. Jackson,* University Press of Mississipi, 2012, p. 134.

Introducción: La irresistible capacidad de reapropiación icónica del cómic

La porosidad genérica y formal de la novela encontró uno de sus comentarios críticos más celebrados y repetidos en una frase casual de Pío Baroja. Abandonada en un texto menor, en esa cita afirmaba que la novela: «es un saco donde cabe todo».[5] Desde Cervantes a David Foster Wallace, pasando por James Joyce, Thomas Mann o Virginia Woolf, dentro de un listado innumerable de autores, las muestras de esa incontenible capacidad de absorción frente a cualquier estructura o tipología textual alimentan y reafirman la casual (in)definición novelística de Baroja. En una de las obras teóricas fundamentales en el ámbito de la aproximación semiótica al cómic se puede sentir, al detenerse en otra cita, cierto grado de resonancia respecto a esas palabras previas:

> An important aspect of modern comics is the mixture of imaginary drawings and documented drawings, fusing these two categories almost to the point where they become identical. [...] The usage desires that comics delete every trace of its double origin, that it conceal it behind a homogeneous execution: at once a production of the imagination and a recycling of icons from every provenance—in eminently variable proportions.[6]

Las frases de Thierry Groensteen podrían proyectarse sobre la de Baroja encontrando acomodo en una afirmación distinta pero similar, en un *mashup* de crítica narrativa, gráfica y literaria simultáneamente: la novela gráfica es un saco donde cabe todo lo icónico. Puede parecer que al declarar esto no se consigue otra cosa que reiterar una obviedad, pero al profundizar en sus implicaciones quizá sea posible reconocer un rasgo único que diferencia el medio radicalmente de la literatura y llegar también a vislumbrar una de las claves en la evolución de la poética actual y futura del cómic.

Porque ese potencial inagotable de reapropiación icónica es algo específico de la historieta que no encuentra contrapartida en los textos literarios construidos únicamente en base a

[5] Baroja, P. *Obras Completas.* Vol. xvi. Barcelona, Círculo de Lectores, 1997. La cita pertenece a la obra recopilatoria de textos varios titulada *Páginas de autocrítica.*

[6] «Una cualidad destacable de los cómics modernos es la fusión de dibujos imaginarios con dibujos documentados, uniendo ambas categorías hasta el punto de resultar idénticas. [...] El uso fomenta que el cómic elimine cualquier prueba de este origen doble, que la oculte tras una ejecución homogénea: a la vez producto de la imaginación y reciclaje de iconos de cualquier procedencia— en proporciones evidentemente variables». Groensteen, T. *The system of comics. Jackson,* University Press of Mississipi, 2007, p. 58.

un código lingüístico.[7] En una novela se podrán intercalar fotografías, o acompañar el texto con ilustraciones, pero ese tipo de estrategias no permiten acceder directamente al nivel esencial de su discurso. Las frases que línea tras línea van componiendo la narración no toleran que una imagen sustituya a una palabra sin que las características de ese discurso se alteren radicalmente. Esta última posibilidad puede tomar forma en textos infantiles de carácter didáctico, destinados a facilitar el aprendizaje lector, donde la presencia de la imagen ofrece una referencia visual que las palabras, por su condición de símbolos convencionales sin relación con los objetos a que se refieren, no pueden emular. Pero dentro de un texto no podremos hallar otra cosa que no sean letras sin que el procedimiento de lectura cambie de tal modo que sea inevitable pensar que nos encontramos frente a algo modalmente distinto.

FIG. 1. Incorporación de imágenes en el discurso verbal.

Intentaremos en este texto investigar esa cualidad propia del cómic que le permite abrir sus páginas y viñetas a cualquier tipo de manifestación icónica o textual. Recuperaremos para ello algunas categorías semióticas caídas en desuso, rescatándolas de su injustificado olvido en un limbo teórico. Defenderemos la importancia de las contribuciones de aquel que las

[7] Dentro del código lingüístico podemos encontrar palabras que poseen también un carácter icónico, como son las onomatopeyas, pero a lo que se alude aquí es a la imposibilidad de integrar imágenes en el discurso lingüístico.

forjó y apelaremos a la merecida restitución de su figura y sus propuestas a la práctica actual del análisis semiótico del medio. Acudiremos a un ejemplo recurrente, regresando una y otra a vez a considerar esa mirada fundacional que se detiene por primera vez en el rostro de otro ser humano e intentaremos alcanzar el más allá de lo que vemos en sus rasgos. Y una vez desvelado ese enigma podremos utilizarlo como excusa para aventurar una hipótesis que podría suponer una vía de aproximación diferente a la teoría del cómic. Sin más…

Enter Charles Sanders Peirce: un Nikola Tesla para la semiótica. El diagrama como elemento fundamental de la iconicidad

La tradición semiológica europea[8] encuentra en Ferdinand de Saussure su figura fundacional, su origen de coordenadas a partir del que se orientan la mayoría de las elaboraciones teóricas posteriores. En este ecosistema continental, donde florecieron estructuralismos y postestructuralismos, las aportaciones del filósofo norteamericano Charles Sanders Peirce al ámbito de la semiótica han quedado relegadas a un segundo plano. La única de sus contribuciones que mantiene cierta vigencia generalista, como concepto operativo, es esa versión simplificada de su taxonomía de los signos que en función de la relación con su objeto los divide en iconos —que se asemejan al objeto que representan—, índices —que establecen con su objeto una conexión real una relación de contigüidad— y símbolos —que establecen un vínculo con su objeto basado en la aceptación de una convención establecida, en el reconocimiento tácito por parte del intérprete del signo.[9] La dificultad que conlleva su estudio, al no haber publicado Peirce ninguna obra completa sistematizada y hallarse repartidos sus textos en un inconmensurable corpus de artículos, anotaciones y cartas, puede esgrimirse como razón que ayude a entender este soslayamiento: investigar a Peirce es como acercarse a los manuscritos del Mar Muerto. Pero comprender no redunda en justificar: saber de la presencia de un obstáculo no debe presuponer el abandono de un camino a seguir. Porque una vez se pisa territorio *peirceano* no es fácil volver la mirada atrás y resistir a la fascinación que destilan algunas de sus ideas. Entre ellas el concepto de diagrama que presentaremos a continuación.

Es importante comenzar enfatizando dos aspectos claves en la consideración semiótica de cualquier signo. Primero, que las categorías propuestas por Peirce no constituyen clases

[8] La denominación «Semiología» se impuso en los estudios de este tipo efectuados en Europa siguiendo la estela de la disciplina lingüística (que resultaría una rama de la Semiología) inaugurada por Saussure. En Estados Unidos, siguiendo los pasos de Peirce, la preferencia terminológica se decantó por el término «Semiótica», que ha acabado imponiéndose en el uso general.

[9] Volviendo a la representación de la FIG. 1, a partir de la clasificación de los signos establecida por Peirce podríamos justificar el uso de iconos (imágenes de pollito, gallo y gallina) en el aprendizaje de la lectura debido a esa relación de analogía que establecen con su objeto, que facilita la interpretación del signo y lo hace aprehensible de manera más inmediata, mientras que la representación simbólica que entraña el uso de palabras implica un mayor grado de abstracción y complejidad interpretativa. La clasificación de los signos en iconos, índices y símbolos establece un orden jerárquico triádico que Peirce mantuvo como estructura de referencia a la hora de definir el resto de categorías en su extensa taxonomía semiótica, en la que siempre aplicaba criterios de *«Firstness», «Secondness»* y *«Thirdness»*.

cerradas, sino que un mismo signo puede pertenecer a distintas subclases siempre que se ajuste a las condiciones que definen a las mismas. No debemos pensar en signos que sean iconos, símbolos o índices, sino en signos que poseen funciones icónicas, indexicales o simbólicas en distinto grado. Y segundo, en la mayoría de los signos van a poder identificarse otros de menor orden que contribuyen a su composición general.

Teniendo esto en cuenta, en la clasificación de los signos en función de su modo de representación que edificó Peirce, los iconos resultaban divididos de nuevo en tres subcategorías o hipoiconos: la imagen, que representa cualidades simples de su objeto; el diagrama, que representa las relaciones entre las partes de su objeto mediante relaciones análogas entre sus partes, y la metáfora que representa a su objeto mediante una similitud con un tercero. Esta clasificación, como el resto de estructuras triádicas teorizadas por Peirce, además de establecer una relación jerárquica, posee un carácter inclusivo, de forma que cuando nos encontramos con un diagrama observamos que este incorpora algún tipo de imagen y del mismo modo las metáforas incluirán diagramas y, por lo tanto, también imágenes.

Según señala Stjernfelt, los diagramas juegan un papel fundamental en la iconicidad como categoría semiótica, ya que en el momento en que un icono es percibido como un todo compuesto de partes interrelacionadas, estamos operando sobre él de modo diagramático. Si por ejemplo nos acercamos al lienzo de un paisaje, en el momento en que dejamos de apreciar sus cualidades simples —colores, formas…— y pasamos a considerar las relaciones entre sus partes —entre fondo y primer plano, distancias entre objetos representados…— estamos dando el salto desde una aproximación que lo trata semióticamente como una imagen a otra que lo estudia como diagrama. Resulta inevitable detenerse a apreciar un signo icónico sin realizar involuntariamente operaciones protodiagramáticas que nos revelen aspectos inherentes más allá de sus cualidades simples. Teniendo esto en cuenta, el empleo de un signo como imagen pura resultaría una experiencia semiótica límite y poco frecuente, una cognición primigenia, una mirada tan inocente como la que dirige el recién nacido por primera vez al rostro de su madre, una primera impresión que *a posteriori* sería elaborada accediendo a la condición diagramática de ese icono. Por otro lado, al reconocimiento de una metáfora le precedería un análisis diagramático, consciente o no, que reconociendo un esquema en un determinado fenómeno permitiría trasladarlo a la comprensión de otro. Por ejemplo, un árbol familiar presupone la traslación del diagrama de las ramas que se bifurcan en un árbol a las generaciones que se suceden en el tiempo dentro de una misma familia.[10]

Pensando con iconos: diagramas para dummies

La definición de icono ampliamente difundida, que se basa en la similitud entre signo y objeto, resultaría una simplificación conceptual que no hace justicia a la profundidad y riqueza de los desarrollos teóricos de Peirce. Frederick Stjernfelt ha reorientado su caracterización

[10] Stjernfelt, F. «Diagrams as Centerpiece of a Peircean Epistemology» en *Transactions of the Charles S. Peirce Society,* Vol. xxxvi, n.º 3 (2000), pp. 360-361.

apuntando hacia una definición con carácter operacional que se deduciría de la siguiente cita de Peirce:

> For a great distinguishing property of the icon is that by the direct observation of it other truths concerning its object can be discovered than those which suffice to determine its construction (2.279).[11]

La relación de similitud que servía de fundamento a la definición inicial se ve ampliada aquí con la consideración de ese potencial epistemológico que también incorpora el icono. Además de la representación analógica de ciertas cualidades de su objeto, la observación del icono y su manipulación permiten averiguar información adicional. En ese proceso de actuación sobre el icono inevitablemente se opera sobre él de forma diagramática, se consideran sus partes y las relaciones entre ellas y se extraen nuevas conclusiones. En el texto «The Algebra of Logic», en el marco de una discusión sobre la elaboración de silogismos, Peirce realizaba la siguiente afirmación, cargada de implicaciones generales aplicables a la categoría de icono y donde subraya su potencial operativo:

> [...] All deductive reasoning, even simple syllogism, involves an element of observation; namely, deduction consists in constructing an icon or diagram the relations of whose parts shall present a complete analogy with those of the parts of the object of reasoning, of experimenting upon this image in the imagination, and of observing the result so as to discover unnoticed and hidden relations among the parts (3.363).[12]

Para ilustrar estas ideas, Stjernfelt propone como ejemplo considerar el mapa del metro de Londres. Aparte de simplificar y reducir las trayectorias de las líneas de metro para que solo se orienten en cuatro direcciones Norte-Sur, Este-Oeste, Noreste-Sudoeste y Noroeste-Sudeste, su representación icónica se fundamenta en utilizar un color diferente para cada línea y emplear guiones para señalar las estaciones aisladas y círculos para aquellas estaciones donde se cruzan varias líneas. Los viajeros del metro pueden estudiar las posibilidades de conexión entre los dos puntos que delimitan una ruta, explorando las distintas líneas y transbordos, es decir, experimentando sobre el diagrama y obteniendo así una información específica adicional que no se plantearon los diseñadores del mapa en su construcción inicial.[13] Pero no solo en los mapas se puede llevar a cabo este proceso de razonamiento diagramático en el que las relaciones implícitas se hacen explícitas. Como ya señalamos, en todos

[11] «Una propiedad importante que permite distinguir un icono es que mediante su observación directa se pueden descubrir otras verdades referentes a su objeto, además de las necesarias para determinar su construcción». Peirce citado en Stjernfelt, F. *Op. cit.*, p. 358.

[12] «Todo razonamiento deductivo, incluso un silogismo sencillo, implica un elemento de observación; es decir, la deducción consiste en la construcción de un icono o diagrama de modo que la relación entre sus partes presente una completa analogía con las relaciones entre las partes del objeto de razonamiento, en experimentar con esta imagen en la imaginación, y en observar el resultado para descubrir relaciones ocultas o no identificadas previamente entre esas partes». Peirce citado en *Ibid.*, p. 359

[13] Stjernfelt, F. «From diagrams to poetry: Peircean iconicity and diagrammaticalization strategies in Klaus Høeck's Poetry» en *Iconic Investigations.* Amsterdam, John Benjamins Publishing Co, 2013, p. 125.

los iconos, en cualquier imagen o fotografía, sin darnos cuenta operamos del mismo modo realizando deducciones a partir de las estructuras relacionales que percibimos en ellos. El empleo de un marco —como el de una viñeta— genera un centro y una periferia, un entorno delimitado por una orientación en las cuatro direcciones espaciales que determina las relaciones entre un objeto representado y todos los demás y, al igual que en un mapa, adquiere significado gracias a ellas.[14] Markus Arnold utiliza el cuadro *La muerte de Marat* de Jacques-Louis David para ilustrar este proceso de análisis diagramático, observando cómo el cuerpo de Marat se ubica en la región inferior del lienzo, alejándose de esa posición central de la que parece caer, y cómo el cuchillo con el que ha sido asesinado reposa en posición horizontal prácticamente en la misma línea en la que la pluma se mantiene todavía vertical en la mano de la víctima, lo que establece entre ellos una correspondencia, equiparándolos como armas y símbolos: la primera, de la violencia irracional, y la segunda, de la razón, otorgando además a esta última una posición victoriosa incluso después de la muerte de quien la esgrimía. La postura del cuerpo de Marat, con el brazo cayendo por su propio peso y la cabeza ladeada, compone un patrón que evoca a la *Piedad* de Miguel Ángel y asimilaría al revolucionario con la figura de Cristo. Con este análisis, Arnold refleja el proceso señalado por Peirce, en el que tras la inmediatez de esa primera impresión de una imagen se pasa a percibirla como un diagrama al detener la atención sobre ella, y las relaciones entre componentes que se detectan sirven, en un momento posterior, para elaborar proyecciones metafóricas —pluma y cuchillo como símbolos, la identificación de Marat con Cristo—, de las que obtenemos más información de la que aparentemente contenía el icono que sirvió de punto de partida.[15]

FIG. 2. El razonamiento diagramático se puede aplicar a un plano de metro y a una pintura.

[14] Arnold, M. «Images, diagrams, and narratives: Charles S. Peirce's epistemological theory of mental diagrams» en *Semiotica* 186-1/4. Berlín,Walter de Gruyter, 2011, pp. 5-20.

[15] *Ibid.*, pp. 11-13.

FIG. 3. Mapas de movimiento visual referenciados sobre la obra de Ilya Repin *Un visitante inesperado* (1884) de un sujeto al que se le pide: 1) observar la pintura libremente, 2) estimar la edad de los personajes, y 3) recordar la ropa que llevan puesta. Imágenes extraídas de la revista online *Cabinet Magazine*, n.º 30, 2008. Disponible en http://www.cabinetmagazine.org/issues/30/archibald.php

Esta exploración de la imagen en busca del diagrama parece quedar reflejada también en la trayectoria seguida por la mirada de su observador, como se puede apreciar en los resultados de los experimentos llevados a cabo por el psicólogo ruso Alfred L. Yarbus. En sus

investigaciones, Yarbus registraba el recorrido de los movimientos sacádicos[16] de un sujeto al que proponía examinar una imagen con un determinado propósito. Los resultados de algunos de estos experimentos se muestran en la FIG. 3.

Si consideramos la situación 2 en la que se proponía una estimación de edad de los personajes representados en la pintura, se aprecia cómo la mirada del observador se dirige a sus rostros pasando de unos a otros. Evaluando esos elementos aislados de la imagen global y estableciendo comparaciones entre ellos —a partir de la forma del rostro, sus arrugas, las canas en el cabello...— se deducirán a nivel cognitivo una serie de relaciones que permitirán elaborar una hipotética escala de edades, una respuesta a la incógnita que servirá de punto de partida, y que se podrá representar en forma de diagrama, como el que se ofrece a continuación.

FIG. 4. Diagrama hipotético fruto del análisis de la obra *Un visitante inesperado* (1884) en la situación 2.

El proceso de razonamiento diagramático descrito por Peirce se aplica también a esta situación, en la que a partir de un icono inicial se elabora un diagrama para obtener un conocimiento adicional, que no resultaba accesible directamente en esa inmediatez propia de la percepción directa de una imagen como hipoicono primario.

En su tesis doctoral en forma de cómic[17] Nick Sousanis construye una magnífica página tomando como referencia la trayectoria de movimientos sacádicos registrados en un experimento de Yarbus, en el que el sujeto de prueba observaba la fotografía de un rostro femenino, y los traslada al semblante más célebre de la Gioconda. Empleando grupos de dos viñetas, Sousanis va dibujando en la superior el recorrido sacádico del observador y en la inferior la porción de imagen correspondiente sobre la que se estaría centrando su atención en ese preciso instante. Con esta representación pretende mostrar el modo en que el ser humano percibe las imágenes de forma fragmentaria y discontinua y cómo mediante la imaginación se construye un todo, completando la información de esos espacios intermedios vacíos. La elección de una ventana de exploración rectangular y la alusión a ese territorio en blanco

[16] El ojo humano está en constante movimiento, y a los desplazamientos conscientes que realizamos cuando dirigimos nuestra mirada a un punto concreto hay que añadir la ejecución de micromovimientos involuntarios de una duración del orden de los milisegundos, denominados movimientos sacádicos. El foco de nuestra mirada se va centrando en distintos puntos entre los que se desplaza a gran velocidad mediante estos movimientos sacádicos. Así se puede identificar sobre una determinada imagen una trayectoria de exploración visual que une esos puntos sobre los que se va fijando sucesivamente la atención del observador al realizar su «lectura».

[17] Sousanis, N. *Unflattening*. Cambridge, Harvard University Press, 2015.

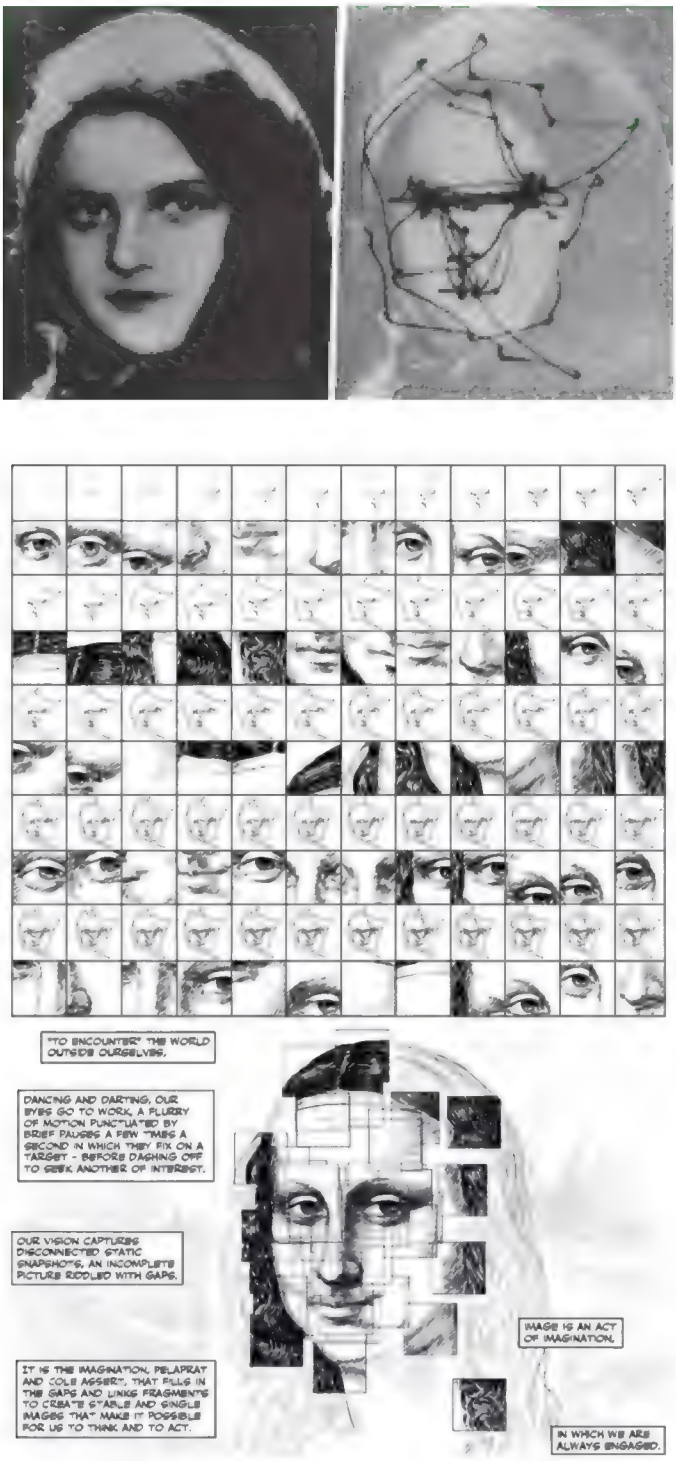

"TO ENCOUNTER" THE WORLD OUTSIDE OURSELVES,
DANCING AND DARTING, OUR EYES GO TO WORK, A FLURRY OF MOTION PUNCTUATED BY BRIEF PAUSES A FEW TIMES A SECOND IN WHICH THEY FIX ON A "TARGET" - BEFORE DASHING OFF TO SEEK ANOTHER OF INTEREST.
OUR VISION CAPTURES DISCONNECTED STATIC SNAPSHOTS, AN INCOMPLETE PICTURE RIDDLED WITH GAPS.
IT IS THE IMAGINATION, RELAPRAT AND COLE ASSERT, THAT FILLS IN THE GAPS AND LINKS FRAGMENTS TO CREATE STABLE AND SINGLE IMAGES THAT MAKE IT POSSIBLE FOR US TO THINK AND TO ACT.
IMAGE IS AN ACT OF IMAGINATION,
IN WHICH WE ARE ALWAYS ENGAGED.

FIG. 5. (Arriba) Imagen de referencia y trayectoria de movimientos sacádicos. (Abajo) *Unflattening* (2015) de Nick Sousanis, p. 90.

entre las imágenes discretas que percibimos resultan profundamente sugestivas: existiría un alto grado de coincidencia entre ese involuntario mecanismo de percepción visual y la forma que adopta el medio del cómic, con su despliegue espacial de viñetas separadas por calles que trazan surcos sobre la nada entre ellas.

En cualquier caso, más allá del poder de sugerencia de la página de Sousanis, podemos identificar de nuevo en ella las huellas de la teoría semiótica de Peirce. La trayectoria sacádica sobre un rostro humano opera como un análisis diagramático sobre un icono, buscando los principales elementos que lo forman y organizando un esquema básico, reconocible e interpretable del que, en función de su configuración, podremos extraer información adicional. Así, observamos cómo la capacidad cognitiva del ser humano opera de un modo similar a los sistemas de reconocimiento facial digitales, detectando ciertos puntos clave y comparándolos con patrones preestablecidos. Y en esa caligrafía biológica se reconoce el fértil potencial significativo de una combinación mínima de elementos —apenas ojos y boca— demostrada con la incontestable proliferación del código desarrollado a partir de las posibilidades de diagramatización de una cara: los emoticonos. Esa lectura del diagrama en un rostro es la primera que realiza el ser humano y la más frecuente a lo largo de su vida. Aprenderemos a leer ojos y bocas, sonrisas y ceños fruncidos, antes incluso que a distinguir el icono de una gallina o un huevo —huevo o gallina, es independiente su orden, siempre resultarán posteriores— en un texto diseñado para facilitar el aprendizaje lector.

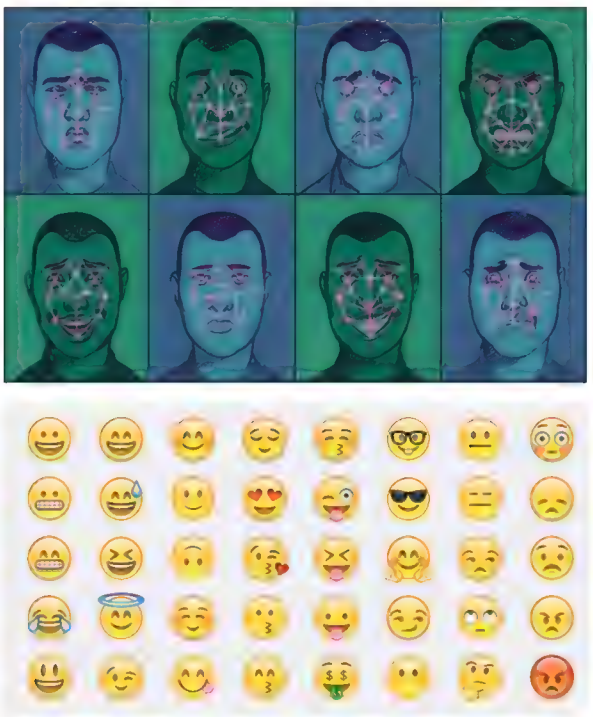


FIG. 6. (Arriba) Ilustración de Koren Shadmi para el *New York Times Business* con diagramas de puntos empleados en reconocimiento facial. (Abajo) Catálogo de emoticonos de WhatsApp.

Por una semiótica *steampunk:* un filósofo americano decimonónico vs. los teóricos del cómic de siglos venideros

En los estudios que se acercan al cómic desde una perspectiva semiótica las ideas de Peirce no han llegado a encontrar un lugar destacable como herramienta de análisis. Más allá de esa limitada aproximación a la punta del iceberg de su taxonomía semiótica —*sigh:* iconos, índices y símbolos, solo tres entre sesenta y seis tipos distintos de categorías aplicables para definir los signos—, que no permite apreciar la extensión y elegancia del resto de su clasificación, no se han dado pasos significativos. La originalidad y profundidad de Peirce se han ido disipando en un eco cada vez más remoto de sus postulados iniciales, y en la semiótica del cómic apenas pervive el término icono, que a menudo parece insinuarse simplemente como sinónimo de imagen —sin ni siquiera tener en cuenta la subdivisión de la categoría del icono en imágenes, diagramas y metáforas—, y en otras ocasiones parece llegar a perder incluso cualquier connotación semiótica al identificarse directamente con el dibujo frente al que se colocan las instancias de lenguaje verbal en la historieta. Existen algunas notables excepciones a esta tendencia, como los artículos publicados por Magnussen,[18] Manning[19] o Caldwell[20] que comparten con este texto una misma intuición sobre el enorme potencial latente en las ideas de Peirce al ser trasladadas al ámbito de la teoría del cómic. Pero tampoco en estos casos se ha profundizado en el proceso de razonamiento diagramático que aquí consideramos algo clave.

Para equilibrar esa asimetría, podemos emprender un ejercicio lúdico de crítica *steampunk*. Un *What if…?* al estilo Marvel que explore otros mundos posibles. Imaginemos que un caballero victoriano de nombre Charles Sanders Peirce viajara a nuestra época en una máquina del tiempo impulsada a vapor y accidentalmente entrara en una tienda de cómics. Probablemente fascinado por el auge del medio, que en su tiempo apenas estaba emergiendo, adquiriría algún libro teórico —un ejemplar de *Entender los cómics* de Scott McCloud, por ejemplo— y algunos cómics que despertaran especialmente su curiosidad —*Jimmy Corrigan, el chico más listo del mundo* de Chris Ware y *La Soga* de Zer, entre otros—. Los leería con humildad. Sin esperar encontrar citas propias o referencias veladas a cada vuelta de página. Pero seguramente quedaría sorprendido al descubrir ciertas reinterpretaciones y algunas ausencias.

¿Por qué lo llaman «icono» cuando quieren decir «diagrama»? Una relectura peirceana de Scott McCloud

Procede en primer lugar reivindicar la obra de Scott McCloud como una de las más completas y accesibles aproximaciones teóricas al cómic, que no siempre encuentra un

[18] Magnussen, A. «The Semiotics of C. S. Peirce as a Theoretical Framework for the Understanding of Comics», en Magnussen, A. & Christiansen, H. (eds.). *Comics and Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics.* Copenhague, Museum Tusculanum, 2000, pp. 193-207.

[19] Manning, A. D. «Review: *Understanding Comics: The invisible Art*» *en Transactions on Professional Communication,* Vol. 41, n.º 1 (1998), pp. 66-69.

[20] Caldwell, J. «Comic Panel Layout: A Peircean Analysis», en *Studies in Comics,* Vol. 2, n.º 2 (2012), pp. 317-338.

reconocimiento apropiado en el mundo académico. La profundidad del estudio que se lleva a cabo en *Entender el cómic* puede parecer enmascarada por la amplitud de su vocación divulgativa. Pero su acercamiento se fundamenta sobre una base semiótica que, aunque adapte o prescinda de ciertos elementos, caracteriza el medio con una efectividad y una claridad encomiables.

Una de las tesis más interesantes de McCloud se centra en el reconocimiento de distintos grados de iconicidad de la representación pictórica que integran los cómics. Partiendo de un origen en el que se situaría una mímesis de estilo realista, la escala de iconicidad se aproximaría en una dirección hacia el plano puramente lingüístico y en otra hacia a un plano pictórico idealizado donde se ubicarían las cualidades fundamentales de la representación icónica. Tomando esas tres coordenadas —lo real, lo ideal pictórico y lo lingüístico— como vértices quedaría delimitada el área de un triángulo en cuyo interior se podría ubicar cualquier tipo de representación icónica, quedando caracterizada por su posición relativa respecto a estos tres puntos.

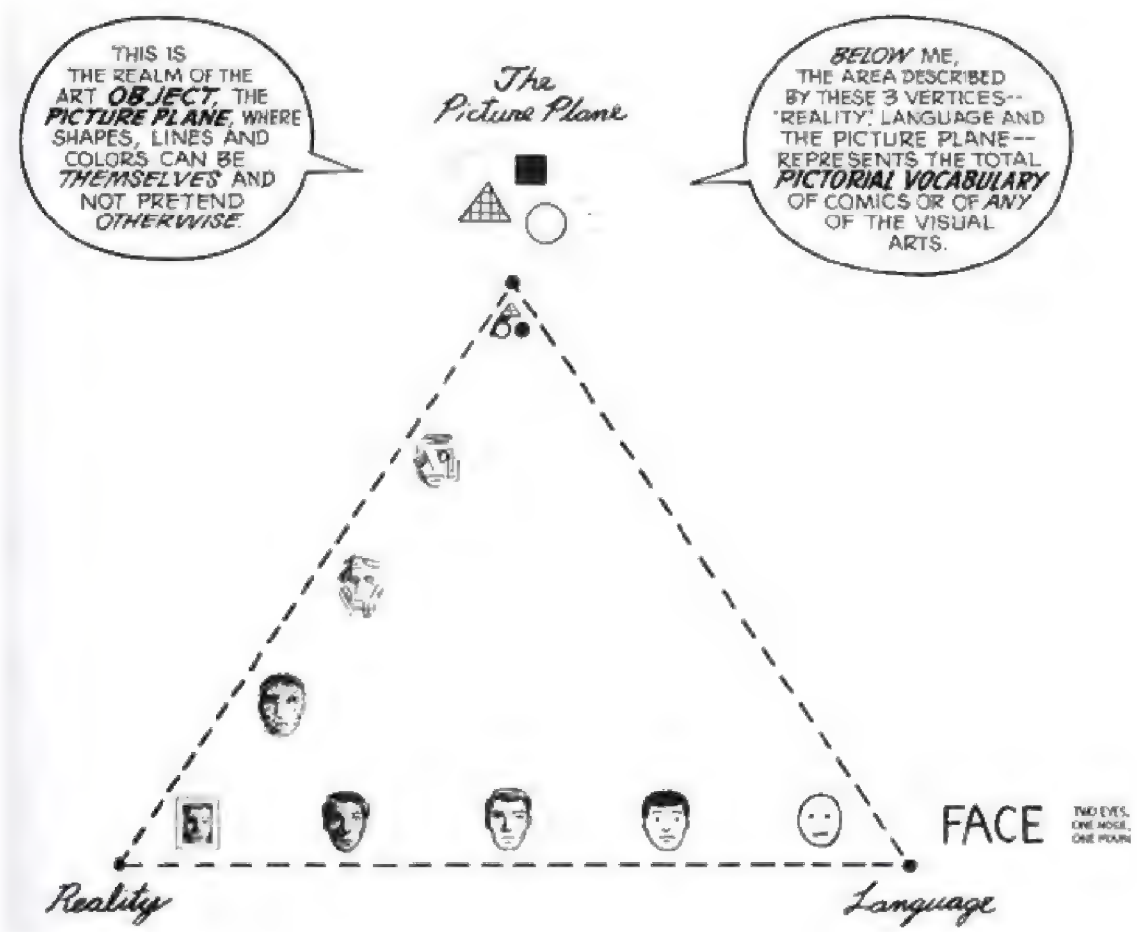

THIS IS THE REALM OF THE ART OBJECT, THE PICTURE PLANE, WHERE SHAPES, LINES AND COLORS CAN BE THEMSELVES AND NOT PRETEND OTHERWISE.
The Picture Plane
BELOW ME, THE AREA DESCRIBED BY THESE 3 VERTICES-- "REALITY", LANGUAGE AND THE PICTURE PLANE-- REPRESENTS THE TOTAL PICTORIAL VOCABULARY OF COMICS OR OF ANY OF THE VISUAL ARTS.
FACE
TWO EYES, ONE NOSE, ONE MOUTH
Reality
Language

FIG. 7. El triángulo semiótico de McCloud.
Understanding Cómics, p. 51.

En este esquema triangular, Alan D. Manning encontró una correspondencia exacta con una de las tipologías triádicas del signo definidas por Peirce.[21] A los tres vértices que delimitan la representación de McCloud les superpone Manning tres clases de signo: el sinsigno, el legisigno y el qualisigno. En el plano pictórico ideal se ubicarían los cualisignos: esas cualidades abstractas que no pueden componer por ellas mismas un signo y que se realizan en otros signos materiales. Al plano de lo real quedarían asociados los sinsignos que se corresponden con representaciones tangibles, con eventos singulares o existentes individuales asociados a un tiempo y un espacio concretos, que no resultan repetibles y no están sistematizados. Y al plano lingüístico se vincularían aquellos a los que Peirce denominó legisignos, en los que su interpretación queda regulada por algún tipo de ley o norma que hace trascender la singularidad propia de los sinsignos, y que, debido a esa naturaleza general, hace posible su repetición en diferentes situaciones.[22] Esa progresiva gradación que establece McCloud para permitir situar puntos dentro del área de este triángulo opera con la misma lógica semiótica que Peirce consideró en su aproximación a los signos, que ya indicamos al comentar la diferenciación entre índices, iconos y símbolos. De este modo en una determinada representación pictórica podremos detectar un distinto nivel de presencia de tres funciones semióticas distintas, cada una de ellas asociada en menor o mayor medida a las categorías idealizadas de cualisigno, sinsigno y legisigno respectivamente.

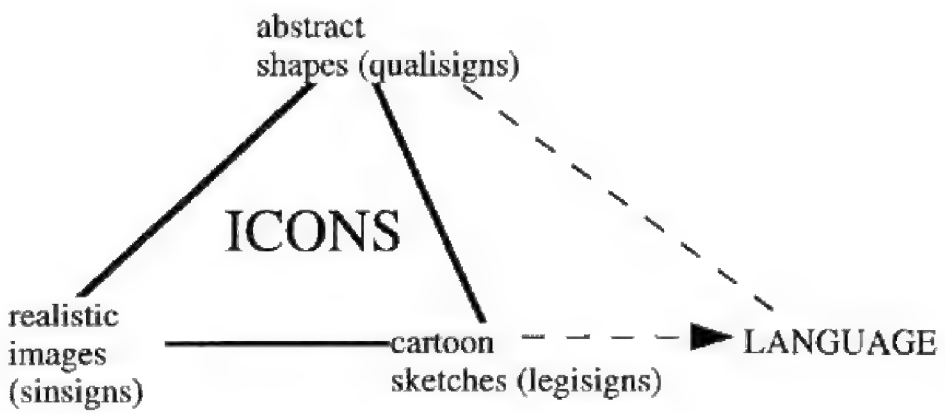


FIG. 8. Correspondencia de una de las triadas de Peirce con el triángulo de McCloud. Imagen tomada del artículo de Alan D. Manning.

Más allá de esta acertada coincidencia entre las teorías de McCloud y Peirce, una ligera matización terminológica puede servir para ampliar la comprensión del paralelismo. A esos iconos que en el vértice inferior derecho de su triángulo se aproximan a lo lingüístico por

[21] Manning, A. D. *Op. cit.*, pp. 66-69.

[22] Jappy, T. *Introduction to Peircean Visual semiotics.* Londres, Bloomsbury, 2013, pp. 30-31.

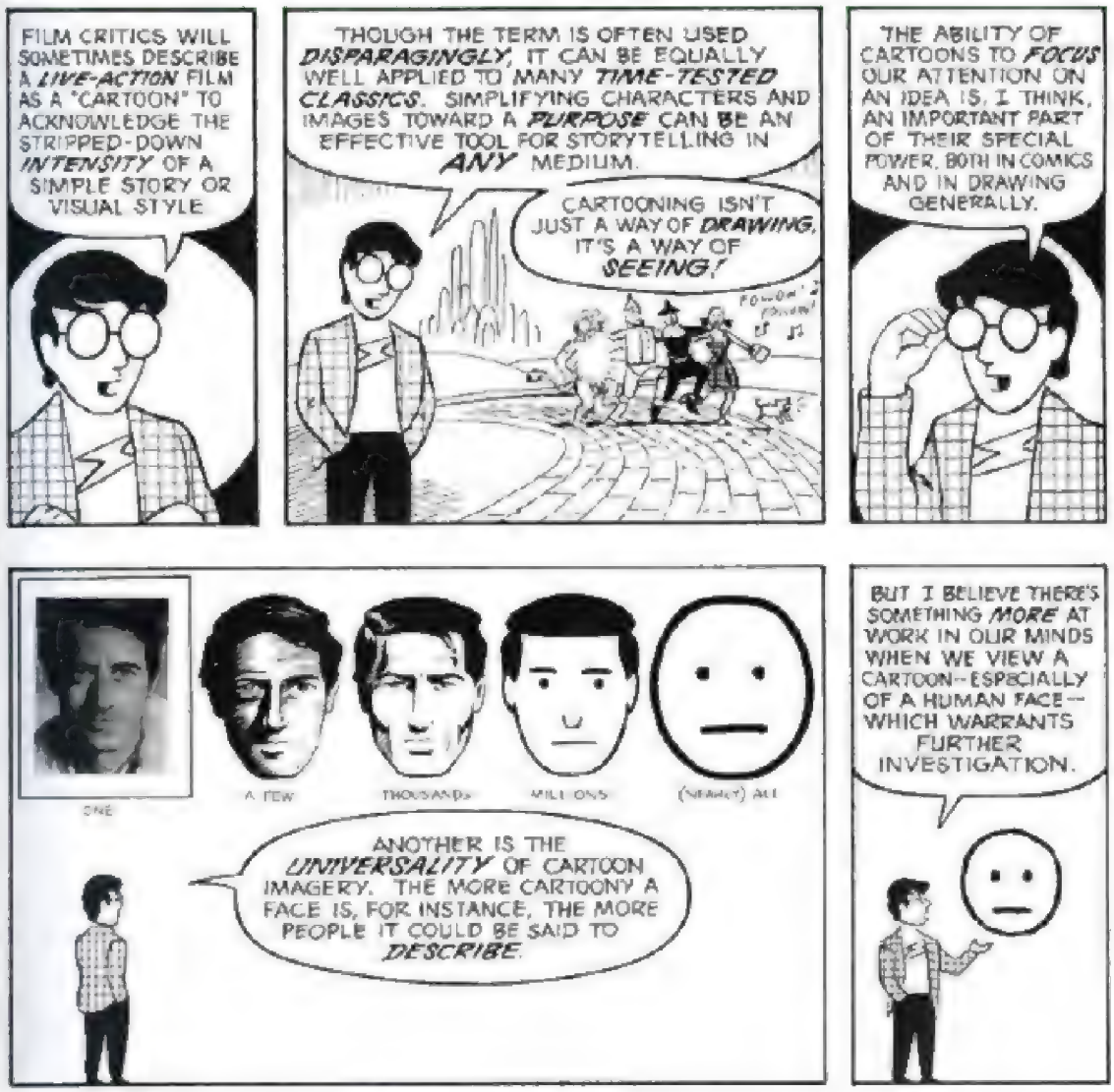

FILM CRITICS WILL SOMETIMES DESCRIBE A LIVE-ACTION FILM AS A "CARTOON" TO ACKNOWLEDGE THE STRIPPED-DOWN INTENSITY OF A SIMPLE STORY OR VISUAL STYLE
THOUGH THE TERM IS OFTEN USED DISPARAGINGLY, IT CAN BE EQUALLY WELL APPLIED TO MANY TIME-TESTED CLASSICS. SIMPLIFYING CHARACTERS AND IMAGES TOWARD A PURPOSE CAN BE AN EFFECTIVE TOOL FOR STORYTELLING IN ANY MEDIUM.
CARTOONING ISN'T JUST A WAY OF DRAWING, IT'S A WAY OF SEEING!
THE ABILITY OF CARTOONS TO FOCUS OUR ATTENTION ON AN IDEA IS, I THINK, AN IMPORTANT PART OF THEIR SPECIAL POWER, BOTH IN COMICS AND IN DRAWING GENERALLY.
ONE
A FEW
THOUSANDS
MILLIONS
(NEARLY) ALL
ANOTHER IS THE UNIVERSALITY OF CARTOON IMAGERY. THE MORE CARTOONY A FACE IS, FOR INSTANCE, THE MORE PEOPLE IT COULD BE SAID TO DESCRIBE.
BUT I BELIEVE THERE'S SOMETHING MORE AT WORK IN OUR MINDS WHEN WE VIEW A CARTOON--ESPECIALLY OF A HUMAN FACE--WHICH WARRANTS FURTHER INVESTIGATION.

FIG. 9. McCloud, S. *Understanding Cómics*, p. 31.

su grado de abstracción, McCloud los identifica con los *cartoons*, con los dibujos propios del cómic, a los que asigna el grado máximo de iconicidad, atribuyendo a su simplicidad un mayor potencial de identificación del lector que facilitaría su inmersión y comprensión textuales. Cambiemos una palabra por otra: sustituyamos *cartoon* por «diagrama». Aprovechemos también para introducir la cita de un autor de cómic que sí empleó este último término en el sentido que aquí consideramos. En una entrevista en la que estaba comentando las diferencias entre el estilo sencillo de Chester Gould frente al realismo de Harold Foster o Alex Raymond, Art Spiegelman respondía así al ser preguntado por la diferencia entre el diagrama y la ilustración:

> It's more important to know that the man is walking into the house than to see the five thousands fold concepts that make up that figure walking into the house [...]. At that point it's also important

> to understand what kind of house is he walking into, is he a tall man or a short man? These are the content parts of a picture that have to be diagrammed.[23]

Cuando en una viñeta McCloud afirma que «cartooning isn't just a way of drawing is a way of seeing»[24] (FIG. 9) podremos entonces interpretar en sus palabras que nuestra percepción visual a nivel cognitivo opera en parte gracias al reconocimiento de diagramas y a su manipulación mental. Cuando habla de la universalidad de ese tipo de representación sosteniendo que «the more cartoony a face is, for instance, the more people it could be said to describe»[25] (FIG. 9) podemos traducir en código *peirceano* que la reducción a lo diagramático aproxima a la generalidad propia de lo legisígnico.

De este modo, al comentar cómo cualquier ser humano reconoce su propio rostro en un enchufe, McCloud está aludiendo también al mismo fenómeno de razonamiento diagramático que propusiera Peirce. Cuando observamos un rostro llevamos a cabo un proceso de diagramatización mediante el que identificamos las relaciones fundamentales entre sus partes. Simplificando sus propiedades variables —las sombras que produce una iluminación concreta, las arrugas de la edad, una mayor o menor cantidad de pelo…— se va reduciendo el icono a sus propiedades básicas, a un diagrama en el que se mantiene la estructura esencial que permanece siempre constante en el rostro humano: esos dos puntos sobre una misma horizontal que representan los ojos, bajo los que ubicamos la línea de la boca. Al trasladar la forma de ese diagrama a otras representaciones podemos identificarla como su proyección metafórica y llegar a reconocer una cara en el frontal de un coche. Lo que para McCloud es antropocentrismo, Peirce lo trataría como poiesis metafórica, aplicable a cualquier signo.

Quizá sea conveniente subrayar que el reconocimiento de rostros es una de las primeras capacidades semióticas que desarrolla el ser humano durante su infancia más temprana, y resulta uno de los temas de investigación y experimentación más ampliamente estudiados en el campo de la psicología cognitiva. Se han llegado a realizar experimentos cuyos resultados parecen indicar que los recién nacidos poseerían un conocimiento innato de su estructura, debido a la preferencia que demuestran en el seguimiento visual de ciertos patrones —que adoptan el esquema básico de un diagrama facial— frente a otros —que presentan los componentes de este diagrama en configuraciones diferentes a la natural.[26]

---

[23] «Es más importante entender que un hombre está entrando en una casa que apreciar los cinco mil pliegues que produce su figura al entrar en la casa [...] Llegados a ese punto es importante también apreciar en qué tipo de casa está entrando o si es un hombre alto o bajo. Estas son las partes de un dibujo que deben ser diagramadas». Spiegelman, A. *Conversations.* Jackson, University Press of Mississipi, 2007, pp. 285-286.

[24] «Dibujar *cartoons* no es solo un estilo de dibujo, es un modo de mirar».

[25] «Cuanto más *cartoon* es una cara, por ejemplo, un mayor número de individuos podrán identificarse en su representación».

[26] Morton, J. & Johnson, M. H. «CONSPEC and CONLERN: A Two-Process Theory of Infant Face Recognition», en *Psychological Review,* vol. 98, n.º 2 (1991), pp. 164-181.

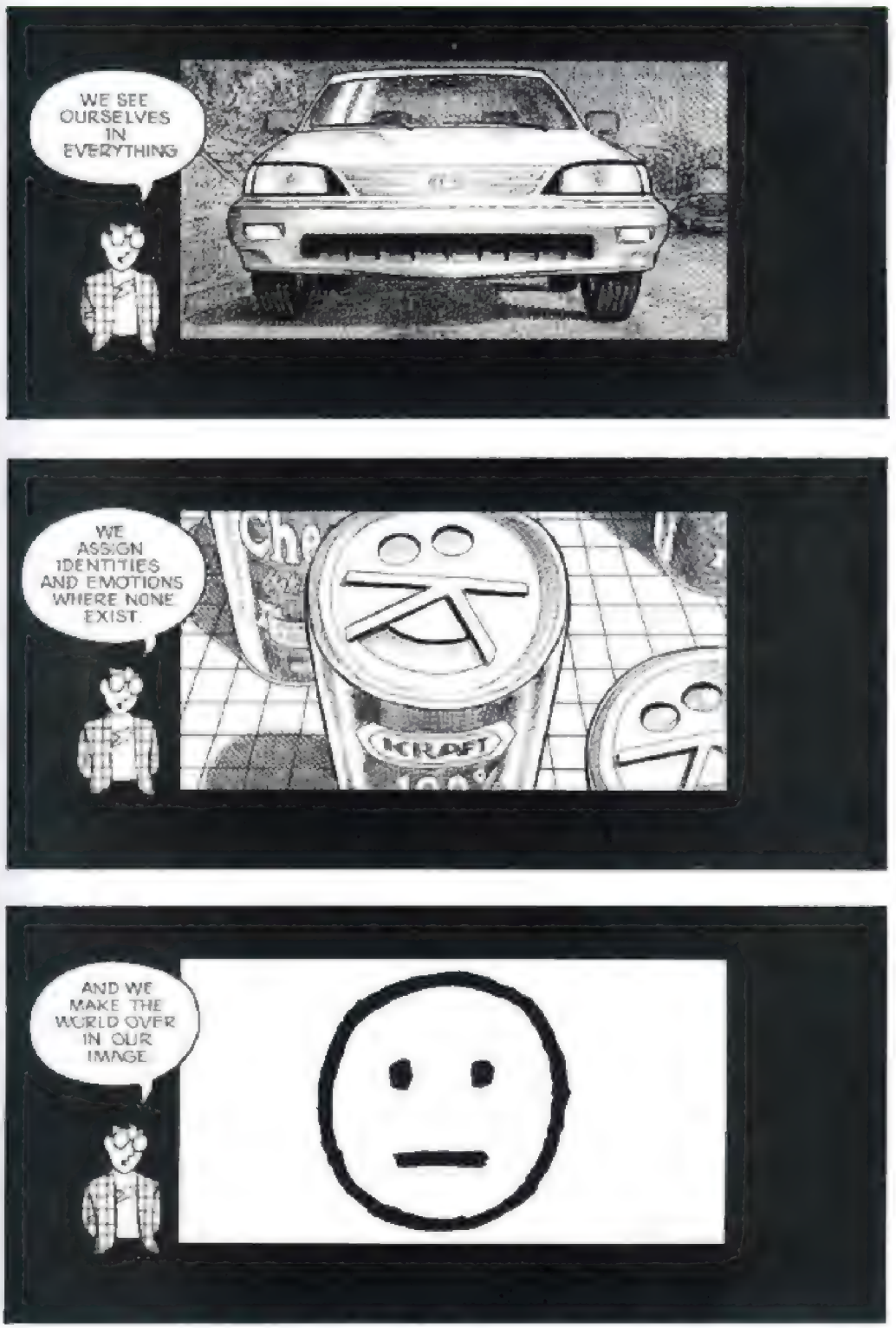

WE SEE OURSELVES IN EVERYTHING
WE ASSIGN IDENTITIES AND EMOTIONS WHERE NONE EXIST.
KRAFT
AND WE MAKE THE WORLD OVER IN OUR IMAGE

FIG. 10. Proyección metafórica de signos diagramáticos. McCloud, S. *Understanding Comics*, p. 33.

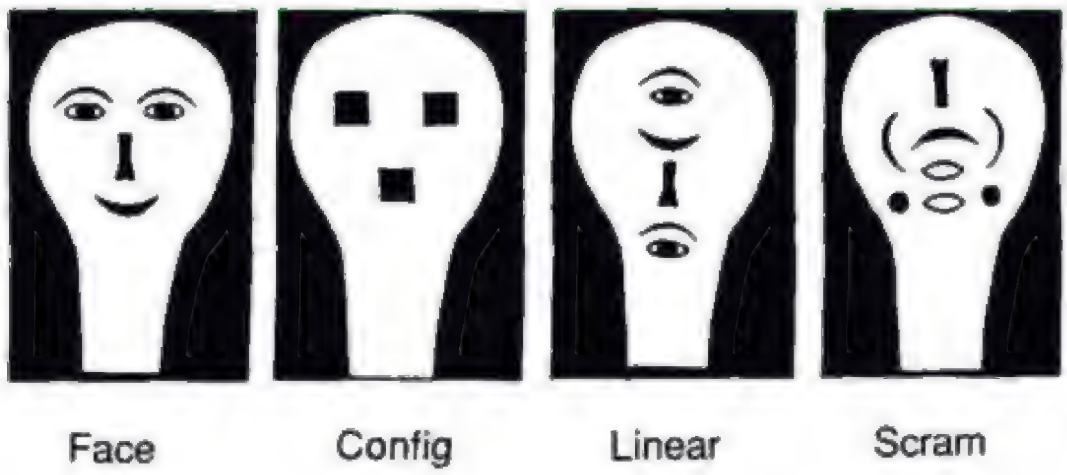


FIG. 11. Patrones faciales usados como estímulo de seguimiento en experimentos con recién nacidos.

Cuando Peirce encontró a Ware

Esa experiencia límite tan difícil de emular a la que hacía referencia Stjernfelt cuando comentaba la fase previa al análisis diagramático de un icono, en la que la inmediatez de la percepción permitía acceder a una imagen pura, a una sensación visual no mediada, podría ser entonces la que experimentara un bebé antes de reconocer por primera vez el rostro de su madre. O al menos, asumiendo esa idea como clave interpretativa, podemos proponer una lectura *peirceana* de la página de Chris Ware que se muestra a continuación.

Ware dedicó el número 20 de su *ACME Novelty Library* a representar la vida de un personaje, Jordan Wellington Lint, desde el momento de su nacimiento al instante de su muerte. En sus primeras páginas, el cómic adopta la perspectiva del protagonista cuando todavía es un bebé, poniendo en práctica un ejercicio de focalización interna que Roberto Bartual ha comparado con el estilo literario que adoptara Joyce en el comienzo de su *Retrato del artista adolescente*.[27] Sin embargo, la retórica literaria no permite consumar una transposición efectiva en palabras de esa experiencia tan puramente visual del bebé recién nacido. Dudamos incluso de que otro medio visual como el cine lograra igualar la capacidad de representación que ofrece el cómic para adoptar la subjetividad en esta situación liminal, en la que el individuo se encuentra todavía en una etapa de su desarrollo cognitivo previa a la adquisición del lenguaje verbal (pero posterior a la del razonamiento diagramático). Detengámonos por un momento a considerar el proceso que Ware mimetiza y los recursos que emplea para ello.

[27] Bartual, R. «Inner focalization: a child's game», en *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship*, (2011). Disponible en http://blog.comicsgrid.com/2011/03/inner-focalization-a-childs-game-2/.

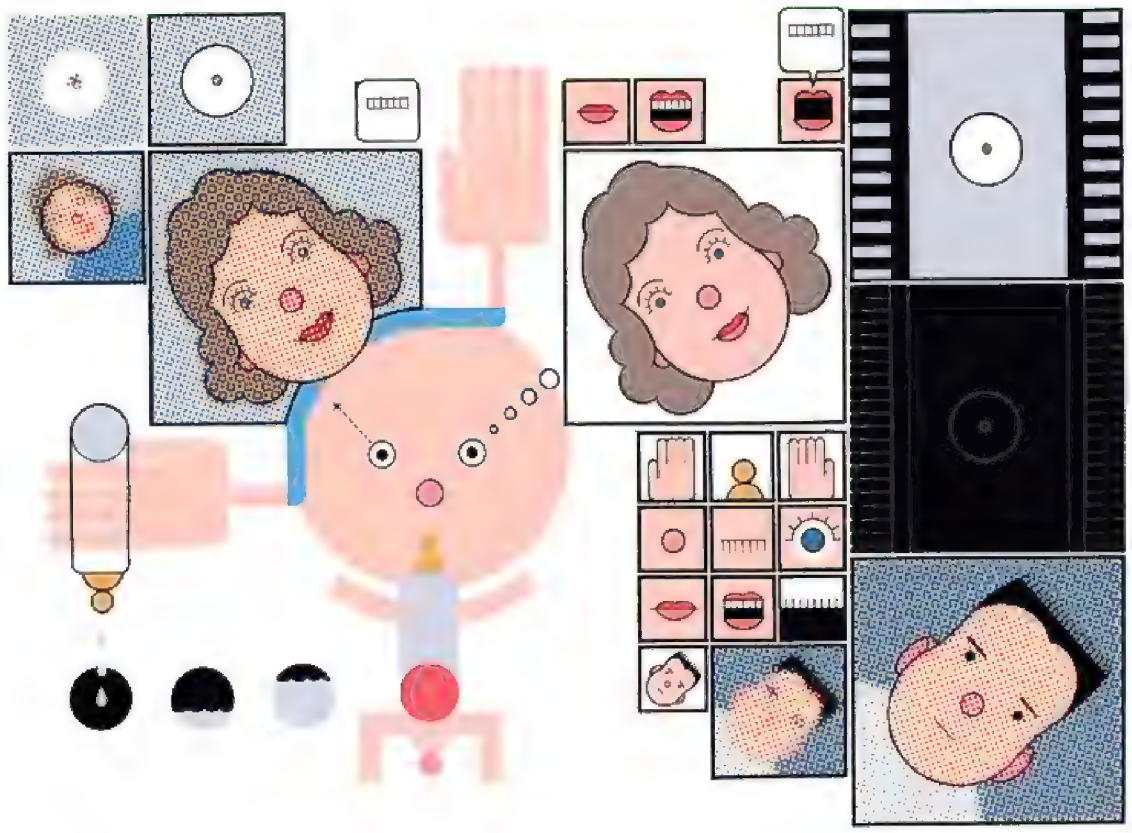


FIG. 12. Ware, C. *ACME Novelty Library*, n.º 20, p. 4.

Si intentamos seguir una secuencia de lectura lineal, en la entrada a la página (1) nos encontraremos una imagen difícilmente inteligible que presenta la textura de una impresión de semitonos en cuatricomía y carece del marco empleado normalmente para delimitar la viñeta. La experiencia que podría pretender traducir es la de esa percepción icónica primigenia del recién nacido —tan próxima a lo místico— en la que no existe individuación de elementos y el todo se advierte como una continuidad sin bordes ni distinciones. La elección de una técnica reprográfica elemental, que muestra las tramas superpuestas de semitonos de manera apreciable, y la ausencia de ese marco que en el medio del cómic ejerce de elemento singularizador y posibilita la secuencialidad entre viñetas independientes, operan como recursos metafóricos para simbolizar ese estado cognitivo primario, inconcebible desde la perspectiva de un adulto. Se intenta así acercar al lector a ese paraíso perdido, semióticamente inaccesible desde el momento en que comenzamos a desarrollar la capacidad de razonamiento diagramático sobre esa percepción icónica elemental. Y eso sucede en la siguiente viñeta (2). Sobre la misma imagen comienzan a mostrarse contornos que identifican distintos elementos: dos círculos parecen componer la forma de una lámpara encendida en la superficie uniforme del techo al que mira desde su cuna el bebé. Esta nueva capacidad cognitiva que permite dotar de individualidad a elementos dentro de un hipoicono primario, de elaborar un diagrama sobre una imagen percibida solo como tal, se subraya también

con la aparición del marco de la viñeta. Esos contornos que acaban de hacer aparición se mantienen todavía cuando en la siguiente viñeta (3), que sigue representando el mismo punto de vista subjetivo del bebé, cambia el fondo de la imagen. Sobre la misma textura de semitonos en cuatricomía aparecen nuevas formas y colores todavía sin determinar, sin identidad propia. La lámpara permanece en la memoria a corto plazo del recién nacido hasta que vuelve a efectuar el proceso de diagramatización sobre la imagen para identificar sus nuevos elementos. Y en la cuarta viñeta (4), que supone una ampliación respecto al tamaño de las tres anteriores, se distingue, por fin, el rostro de la madre y aparecen delimitados por la línea de su contorno los componentes que lo definen: ojos, boca, nariz, orejas, pelo.

Una vez alcanzado ese punto, lo que parecía ser una secuencia de lectura relativamente convencional —cuatro viñetas que se suceden de izquierda a derecha y de filas superiores a inferiores, como indica la línea verde de la figura— se altera con la incorporación de un elemento central en la distribución de la página: la figura del propio bebé. Con su irrupción se trasmuta radicalmente la experiencia lectora y lo que constituía una secuencia temporal consecutiva se convierte en un diagrama que recoge una experiencia múltiple y simultánea. Y esta simultaneidad va más allá de esa otra, mencionada frecuentemente en los estudios teóricos de la historieta, que se refiere simplemente a la coexistencia espacial, en una misma página, de viñetas que corresponden a instantes distintos y sucesivos pero que el lector percibe al mismo tiempo si le dedica una primera mirada general. El fenómeno al que nos enfrentamos en la página de Ware tiene lugar en un nivel más profundo, que trasciende el propio de la recepción del discurso: acontece en el plano temporal de lo representado, no de la representación.

Las viñetas de la región izquierda de la página culminan su trayectoria lectora en el ojo izquierdo del bebé que las señala, con una flecha intermitente para indicar que se corresponde con sus percepciones visuales. Por otro lado, partiendo del ojo derecho del niño nos encontramos con esa cadena de burbujas que se utiliza convencionalmente para codificar el pensamiento de un personaje y que en este caso representaría una actividad cognitiva más básica: la identificación del rostro materno como esquema mental (5) —en una viñeta con el mismo tamaño que la imagen a su izquierda—, limpio de ese fondo ruidoso que provocan los semitonos, al ser abstraído cognitivamente de la continuidad analógica del ámbito perceptivo y trasladado a un proceso mental discreto, donde será interpretado como un diagrama. En esa representación se reconocen una serie de elementos que dan forma a su estructura y son mostrados individualmente en el grupo de viñetas inferior (6).

La disposición de la página, dividida en dos mitades simétricas sobre el eje vertical que separa los ojos del recién nacido, puede incluso llegar a sugerir una identificación de las funciones referidas con los hemisferios cerebrales sobre los que aparecen representadas: la percepción visual y auditiva con el hemisferio derecho y la abstracción cognitiva previa al proceso lingüístico con el izquierdo.

Existe otro conjunto de viñetas en la parte superior de la página que establece también un paralelismo perceptivo/cognitivo para representar la sensación auditiva del bebé. A la

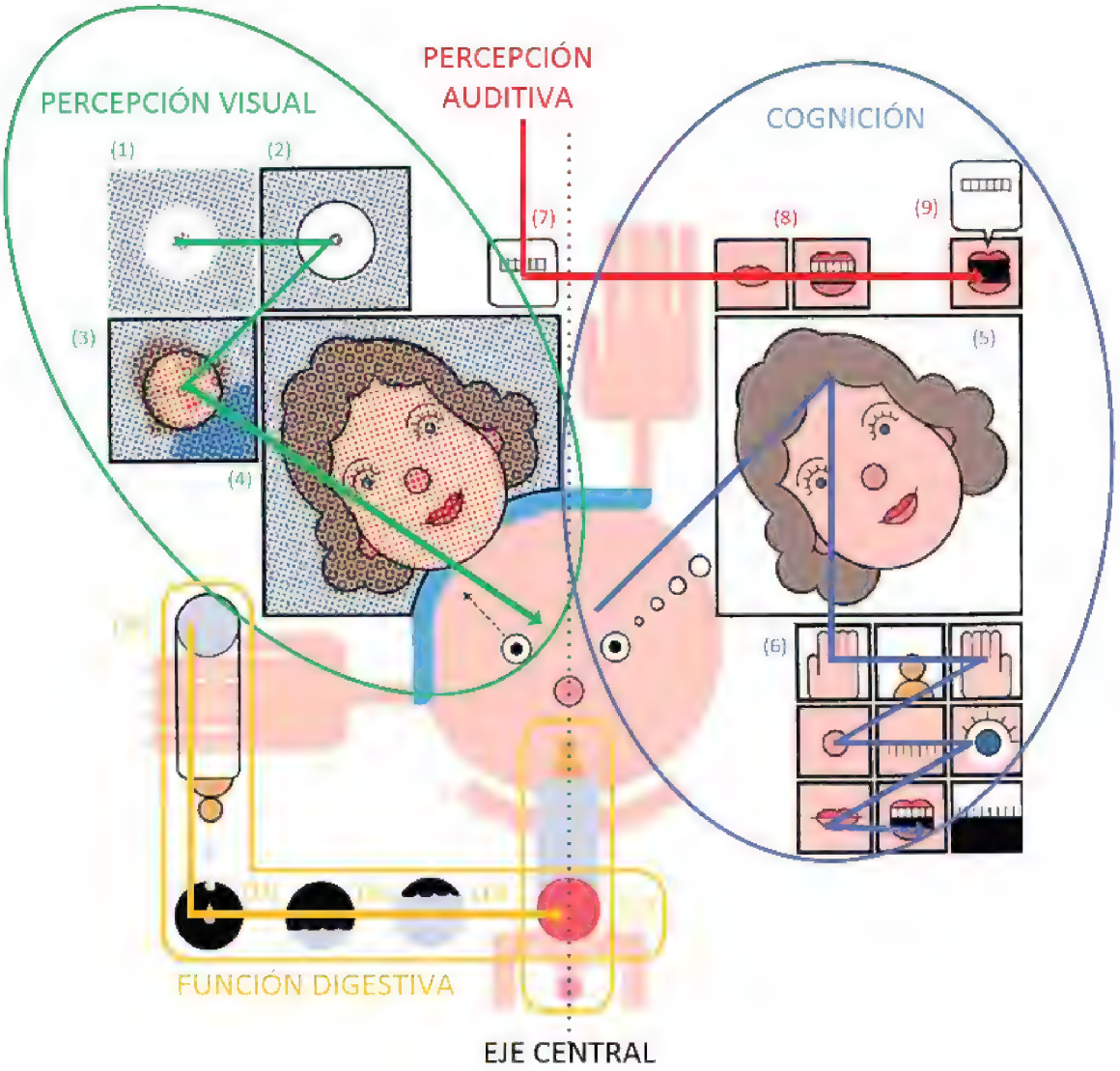


FIG. 13. Percepción diagramática del rostro materno y posibles secuencias visuales independientes de lectura. Ware, C. *ACME Novelty Library*, n.º 20, p. 4.

izquierda de ese eje central, que separa los dos ámbitos, se muestra una viñeta con un marco de bordes redondeados, diferentes a los que se han utilizado para las percepciones visuales, conteniendo una hilera de seis cuadrados consecutivos que sirven para metaforizar la primera impresión sonora que recibe el niño (7). En las viñetas equivalentes de la región mental derecha se muestra el proceso de localización de su origen en la boca de la madre. Para reproducir con su dibujo la carencia de significado de esos primeros sonidos escuchados, Ware acude a una metáfora sobre la que elabora una relación indexical. Esas seis casillas en blanco a la espera de ser rellenadas por un carácter, por un fonema que sumándose a otros les otorgue su condición simbólica, se asemejan a las celdas de un crucigrama vacío sobre las

que se escribirá, letra a letra, la palabra asociada a una determinada definición. En este caso, las letras que componen el nombre propio del niño: J-O-R-D-A-N. El establecimiento de una relación que señale la procedencia del sonido representado se lleva a cabo gracias a la similitud formal entre esas casillas y los dientes de la madre. La coincidencia exacta en su ubicación dentro de la viñeta de la región cognitiva con la posición que ocupaban en la viñeta de la región perceptiva subraya la conexión semiótica (8). Tras un espacio en blanco, —que podríamos equiparar a la presencia de un símbolo «=», al tiempo de reflexión necesario para llegar a una conclusión— se muestra una conjunción de viñeta y bocadillo que explicita el éxito logrado en el proceso de asociación del sonido y su emisor (9). Sobre la viñeta que representa la boca abierta de la madre aparece un bocadillo que contiene las casillas en blanco, ese significante todavía hueco. El efecto que produce el conjunto es que esos dientes, que ahora no se muestran, se han trasladado directamente al contenido del bocadillo: el diente se habla, se torna letra en potencia, añadiendo una amplificación adicional a la relación indexical entre sonido y labios que ya implica el propio bocadillo.[28]

Entre los estímulos exteriores que recibe el bebé, y que se ubican en ese hemisferio izquierdo de la página, se representa también el proceso de su alimentación. Como herramienta de producción de significado, Ware recurre de nuevo a la definición de relaciones diagramáticas precisas entre un conjunto limitado de elementos. El vínculo que sirve para establecerlas es la identidad de una determinada cualidad formal —una correspondencia cualisígnica, podríamos decir—, que se comparte de forma exacta entre varios elementos situados en distintas posiciones sobre el espacio de la página. Una de estas coincidencias se detecta en la forma del biberón que sostiene la madre en su mano y el torso del recién nacido en el centro de la página. Es significativo que el cuerpo del niño resulte también simétrico en sentido vertical: la forma de la tetilla que se lleva a la boca es también idéntica, aunque con distinto color, a la de sus genitales —quedando así asimilado su tránsito digestivo a la simplicidad de un tubo—; lo que sirve para enfatizar lo limitado de las funciones fisiológicas del recién nacido en ese periodo. Pero más interesante que ese paralelismo resulta otro que se establece entre el círculo blanco, que sirve como base del biberón en la mano de la madre (10), y el círculo rojo, que sirve para indicar el aparato digestivo en el torso del bebé (14). La transferencia del líquido que contiene el biberón hacia el estómago del niño tiene lugar durante tres viñetas intermedias con la misma forma circular —quizá convenga reflexionar sobre el uso del término «viñeta» en este caso— en las que se muestra cómo el nivel de líquido va subiendo en su interior.

La página del tiempo

El especial desenvolvimiento del tiempo sobre la superficie de una página de cómic, al que ya hemos hecho referencia, es una de las particularidades sobre las que Scott McCloud llama la atención, enfatizando esa simultaneidad exclusiva de nuestro medio provocada por el despliegue de una línea de tiempo unidimensional sobre un espacio bidimensional.

[28] Magnussen, A. *Op. cit.*, pp. 203-204.

BOTH PAST AND FUTURE ARE REAL AND VISIBLE AND ALL AROUND US!
WHEREVER YOUR EYES ARE FOCUSED, THAT'S NOW. BUT AT THE SAME TIME YOUR EYES TAKE IN THE SURROUNDING LANDSCAPE OF PAST AND FUTURE!

FIG. 14. McCloud, S. *Understanding Comics*, p. 104.

Es absolutamente cierto. El lector que observa una página de cómic puede percibir de un vistazo todo el tiempo que ella contiene: pasado, presente y futuro. Pero esa percepción se deshace tan pronto como se emprende el acto de lectura y con el gesto de mirar se va trazando, de viñeta en viñeta, una línea temporal de instantes sucesivos. Solo en ese momento previo en que la página se percibe como un hipoicono primario, como una imagen, se da la simultaneidad a la que se refiere McCloud. Cuando en el proceso lector realizamos el escaneado de la página pasamos a entenderla como un diagrama de flujo básico en el que el tiempo se desenvuelve de forma secuencial. Esa linealidad ineludible, propia del tiempo de lectura, se impone también al tiempo representado en las viñetas de la página, incluso aunque no se llegue a alterar el orden cronológico en su secuencia o se alternen en ella escenas que pudieran estar teniendo lugar a la vez.

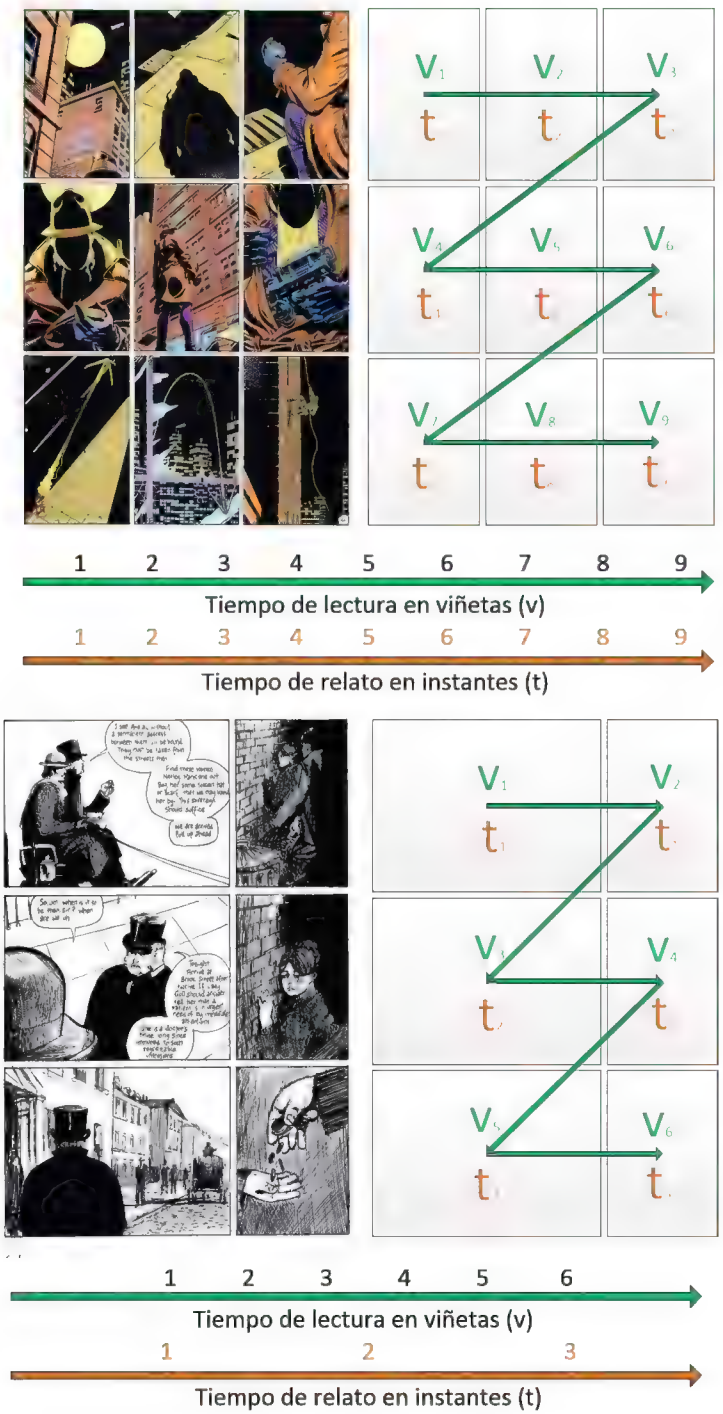

1 2 3 4 5 6 7 8 9
Tiempo de lectura en viñetas (v)
1 2 3 4 5 6 7 8 9
Tiempo de relato en instantes (t)
1 2 3 4 5 6
Tiempo de lectura en viñetas (v)
1 2 3
Tiempo de relato en instantes (t)

FIG. 15. Tiempos de lectura y relato en dos páginas de cómic. (Arriba) Página de *Watchmen* donde existe una sola trama. (Abajo) Página de *From Hell* donde se interpolan dos tramas simultáneas. En ambas la lectura sigue el patrón lineal en «Z» propio de composiciones de página sencillas.

Sin embargo, si consideramos la página de Chris Ware nos enfrentamos a una situación distinta. El proceso de lectura lineal se rompe en el momento en el que nuestra atención se detiene en su elemento central: la figura del bebé. La relación que establece este elemento con los otros tres grupos de viñetas —los asociados a la percepción auditiva, el reconocimiento de elementos visuales aislados y la alimentación del recién nacido— no siguen la lógica de la sucesión temporal. Dentro de esos conjuntos de viñetas es posible identificar una secuencia temporal parcial —como en el caso de la progresiva transferencia del líquido del biberón al estómago del niño— pero como bloques independientes no adquieren un significado narrativo gracias a una relación de precedencia o sucesión frente a los otros grupos de viñetas, sino en su relación con esa figura central del bebé. Y al contrario de lo que sucede en las secuencias narrativas de viñetas convencionales, la modificación del orden de lectura de cada una de estas secuencias no alteraría sustancialmente el significado de la representación global. Las categorías de presente, pasado y futuro pierden vigencia aquí y asistimos a una simultaneidad distinta a la que describe McCloud.

Esta alteración de la temporalidad ha sido reconocida previamente por Isaac Cates[29] y Sergio Arredondo[30] en sus estudios sobre el empleo de diagramas en el cómic y el potencial significativo que pueden aportar como recursos integrados en su lenguaje. Cates subraya el parentesco entre cómics y diagramas señalando cómo comparten una misma gramática, fundada sobre la yuxtaposición de imágenes y el establecimiento de relaciones en un espacio bidimensional para indicar conexiones significativas[31] —y en estas palabras de Cates una vez más se infiltra involuntariamente la definición de diagrama de Peirce—. Aunque en el caso del cómic predominaría siempre la intención narrativa, la consecución de una representación cronológica, también es posible encontrar préstamos diagramáticos de otro tipo donde la yuxtaposición gráfica representa relaciones ajenas a la secuenciación temporal. Por otra parte, Arredondo establece una tipología de diagramas introducidos en el discurso del cómic, identificando cuatro grandes familias: de estados, de estructuras y relaciones, para la visualización de datos y los que desarrollan una secuencia temporal.

La página de Ware que estamos considerando encajaría dentro de la familia de esquemas que Arredondo define como «diagrama de estructuras y relaciones», caracterizados por el empleo de vectores de conexión para establecer relaciones convergentes o divergentes —esas flechas que salen de los ojos del niño, las manos de la madre realizando una función similar— y en los que se pueden encontrar también desarrollos híbridos que incorporen algún tipo de evolución temporal, como es el caso. La aproximación teórica de Arredondo resulta iluminadora en muchos aspectos y todavía más al ser contrastada con su puesta en práctica, compaginando su lectura con la del excepcional cómic *La Soga*, también de su autoría. Pero el énfasis con el que subraya la condición de los diagramas

[29] Cates, I. «Comics and the Grammar of Diagrams», en Ball, D. M. & Kuhlman, M. B. (eds.). *The Comics of Chris Ware. Drawing is a way of thinking.* Jackson, University Press of Mississipi, 2010, pp. 90-102.

[30] Arredondo, S. «Las formas esquemáticas como contenido del cómic en la obra de Kevin Huizenga y Dan Zettwoch», en *CuCo, Cuadernos de cómic,* n.º 3 (2014), pp. 7-23.

[31] Cates, I. *Op. cit.,* p. 95.

como contenido dentro del continente global que supondría una historieta —también insinuada por Cates— puede matizarse aventurando una hipótesis que en cierto modo subvierte esa idea.

Retomando el análisis de la página de Ware podemos considerar que su composición se regiría por una macroestructura diagramática de orden superior sobre la que se incorporarían, en los distintos bloques señalados previamente, otras microestructuras que adoptan la codificación propia del lenguaje del cómic. Si esta página se ofreciera de forma independiente, sin estar integrada dentro de una obra completa, podríamos afirmar que, en ese caso, sería el diagrama el que contendría al cómic y no a la inversa.

Es cierto que la página que venimos comentando forma parte de un cómic que la contendría y dentro del que se integraría de forma natural; el recurso al diagrama puede llamar la atención y podría afirmarse que dilata las posibilidades de los componentes tradicionales de su código, pero en ningún caso supone una ruptura o una intromisión absolutamente ajena que transforme la historieta en otra cosa. Podríamos apelar aquí a esa inagotable capacidad de incorporación icónica, que se mencionaba al comienzo de este texto, pero vamos a aventurar una premisa distinta, que estreche todavía más esos lazos de parentesco que reconocían Cates y Arredondo, y quizás permita abrir nuevas vías de aproximación semiótica a la teoría del cómic.

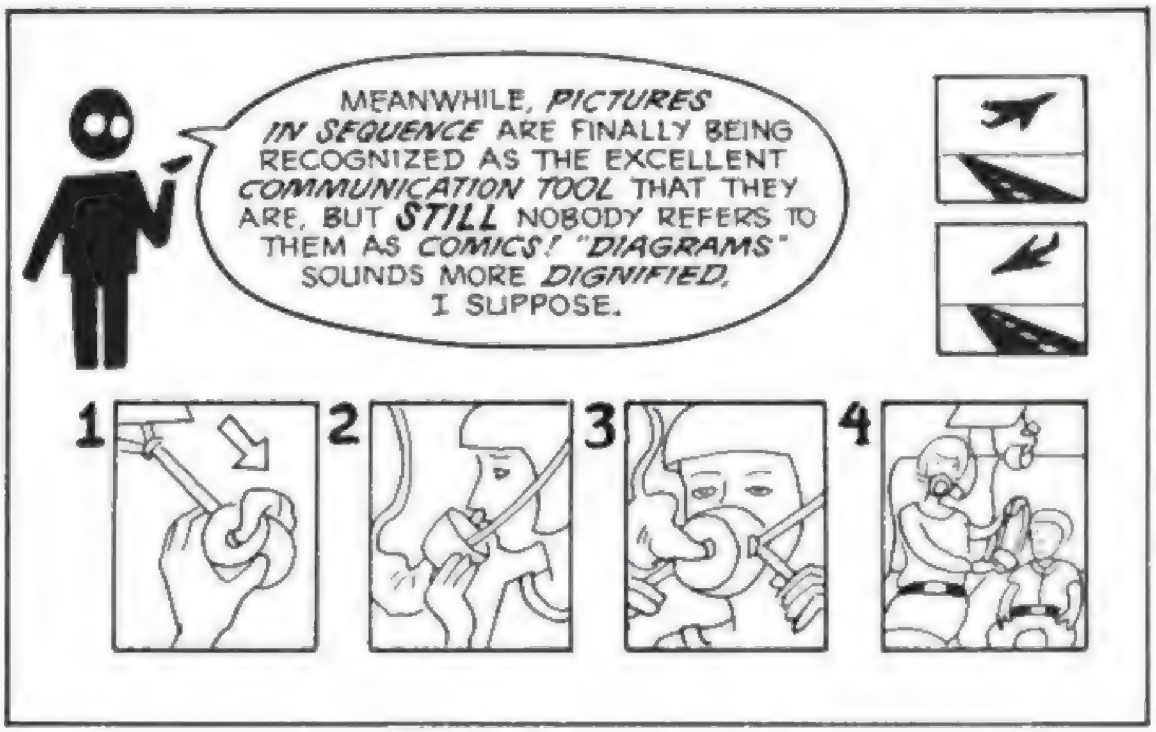

MEANWHILE, PICTURES IN SEQUENCE ARE FINALLY BEING RECOGNIZED AS THE EXCELLENT COMMUNICATION TOOL THAT THEY ARE, BUT STILL NOBODY REFERS TO THEM AS COMICS! "DIAGRAMS" SOUNDS MORE DIGNIFIED, I SUPPOSE.
1
2
3
4

FIG. 16. Según McCloud los diagramas son cómics. McCloud, S. *Understanding Cómics,* p. 20.

Diagrama de diagramas, acercarse al cómic caminando de espaldas. O, quizás: un diagrama para integrarlos a todos

En esas páginas iniciales de *Entender el cómic*, en las que McCloud concentra una historia detallada de los antecedentes del medio, habla también del potencial de las secuencias de imágenes para transmitir instrucciones informativas. Su comentario insinúa la condición historietística de esas manifestaciones, que intentaría enmascararse identificándolas mediante un término supuestamente más prestigioso: «diagramas». Con esa afirmación se pretende dar a entender que los diagramas, en el fondo, son cómics. No llevaremos aquí la contraria a McCloud, pero sí invertiremos la relación entre los términos de esa igualdad para sostener que los cómics, en el fondo, son diagramas.

Esa misma sospecha de circularidad, de sinonimia agazapada, que se observa en las palabras de McCloud se intuye también en la cita de Alan Moore que abre este texto. Al afirmar que ciertos experimentos programados por el Pentágono demostrarían que los cómics ofrecen una mayor potencia comunicativa que otras posibles combinaciones de imágenes y lenguaje escrito, parece que Moore en lugar de a un cómic de *Spiderman* se está refiriendo a lo que entendemos generalmente por diagramas enfocados a la transmisión eficaz de información[32] —que McCloud ilustra con el ejemplo por excelencia: las instrucciones de seguridad en un avión—. Pero lo destacable en ambos casos resulta la identidad semántica entre cómic y diagrama.

Al igual que McCloud y Moore, creemos que la estructura fundamental del cómic, con su sucesión de viñetas consecutivas, puede asimilarse al tipo de diagramas que Arredondo relaciona con los desarrollos temporales y de los que él mismo ya subraya «la proximidad de estas formas esquemáticas al propio sistema del cómic.[33] Podemos considerar cada viñeta como un elemento del diagrama, que aislaría un determinado evento de la narración mediante el empleo de un marco. La secuencia de viñetas establece conexiones entre estos eventos, que se van enlazando unos con otros, dejando entre sí espacios en blanco donde puede intuirse la ausencia de una indicación vectorial —una flecha del tiempo que trazaría ese patrón estándar de lectura en «Z» que queda implícita—. La representación de los sucesos contenidos en las viñetas se lleva a cabo combinando imágenes y lenguaje verbal, pero si en esos recuadros encontráramos únicamente un comentario escrito, la condición diagramática quedaría explicitada de forma incontrovertible: podríamos decir entonces que nos enfrentamos a un diagrama narrativo que reflejaría la trama de un determinado relato.

Al identificar así el cómic con una manifestación diagramática no pretendemos instalar un reduccionismo que soslaye la complejidad y riqueza del código semiótico que le es propio

[32] En el texto completo que recoge la cita de Moore que hemos extraído aquí se extiende la argumentación al terreno de las ciencias cognitivas, atribuyendo esa efectividad semiótica del cómic a la operación simultánea de funciones propias de la actividad verbal con funciones preverbales (actividad visual relacionada con la facultad imaginativa) que facilitan el empleo de la memoria, ya que está demostrado que retenemos con más efectividad imágenes que palabras.

[33] Arredondo, S. *Op. cit.*, p. 13.

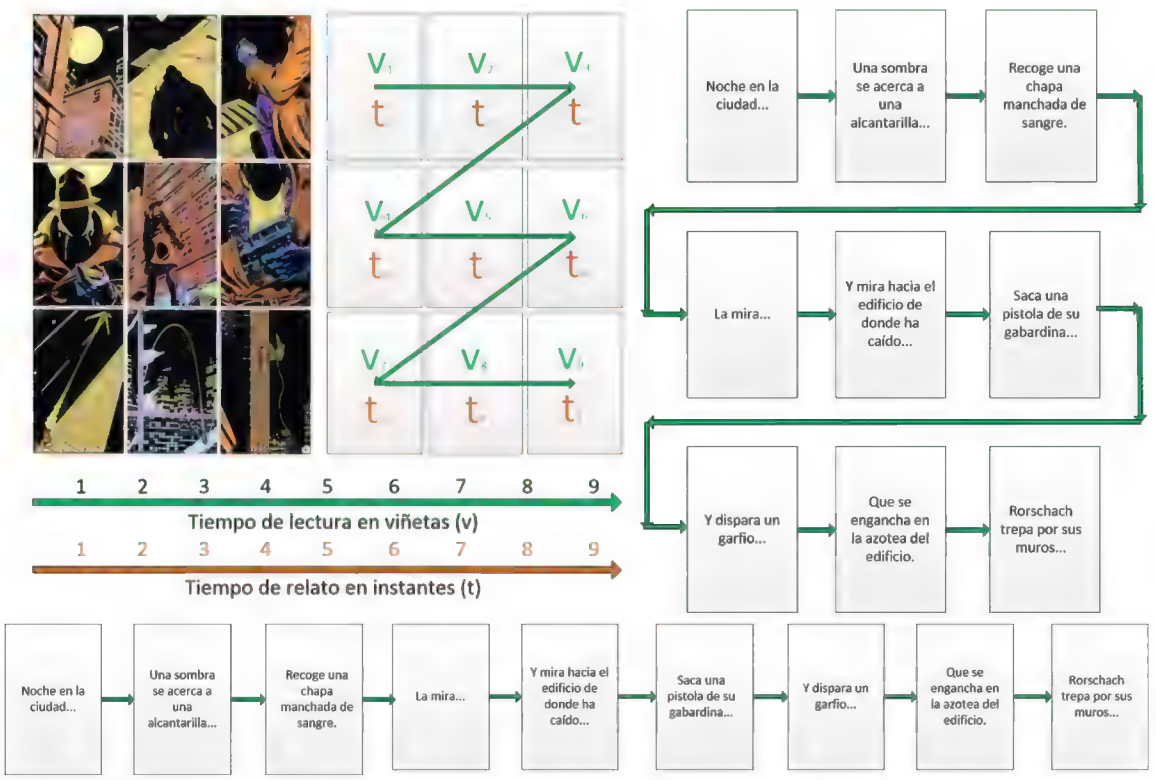

Noche en la ciudad...
Una sombra se acerca a una alcantarilla...
Recoge una chapa manchada de sangre.
La mira...
Y mira hacia el edificio de donde ha caído...
Saca una pistola de su gabardina...
Y dispara un garfio...
Que se engancha en la azotea del edificio.
Rorschach trepa por sus muros...
1 2 3 4 5 6 7 8 9
Tiempo de lectura en viñetas (v)
1 2 3 4 5 6 7 8 9
Tiempo de relato en instantes (t)
Noche en la ciudad...
Una sombra se acerca a una alcantarilla...
Recoge una chapa manchada de sangre.
La mira...
Y mira hacia el edificio de donde ha caído...
Saca una pistola de su gabardina...
Y dispara un garfio...
Que se engancha en la azotea del edificio.
Rorschach trepa por sus muros...

FIG. 17. Sustitución de imágenes en viñetas para explicitar la condición diagramática del cómic y su especificidad cronológica.

ni fomentar el menosprecio que pueda parecer implicar su consideración como forma integrada dentro de una categoría de orden más general. Al contrario, creemos que el estudio desde esta perspectiva puede enriquecer las aproximaciones teóricas en ambos campos y ampliar de manera ilimitada las posibilidades poéticas del medio. El cómic resultaría así un diagrama de diagramas donde encontraría cabida cualquier expresión semiótica multimodal en la que convivieran imágenes y lenguaje verbal. Al contrario que con la literatura, en la que cualquier intromisión ajena a lo textual altera sustancialmente el medio, como observábamos al principio de este texto, en esa página dedicada al aprendizaje lector en la infancia, no existiría elemento ajeno al cómic y toda incorporación resultaría enriquecedora.

Y en ese camino que se abriría dentro de la teoría semiótica del cómic, igual que Virgilio acompañó a Dante en su periplo desde el Infierno al Cielo, solo es posible considerar un guía. Una figura a reivindicar y a redescubrir, a rescatar del olvido impuesto por aquellos que lo situaron en oposición a Saussure y después eligieron a este último sin mirar jamás al otro lado. Porque si Charles Sander Peirce entrara hoy en una tienda de cómics saldría de ella conteniendo una sonrisa triunfante mientras consideraba las innumerables posibilidades que se desplegaban frente a él, en un prometedor horizonte hacia el que avanzaría repitiendo para sus adentros: «*Stay tuned for more rock and roll*».

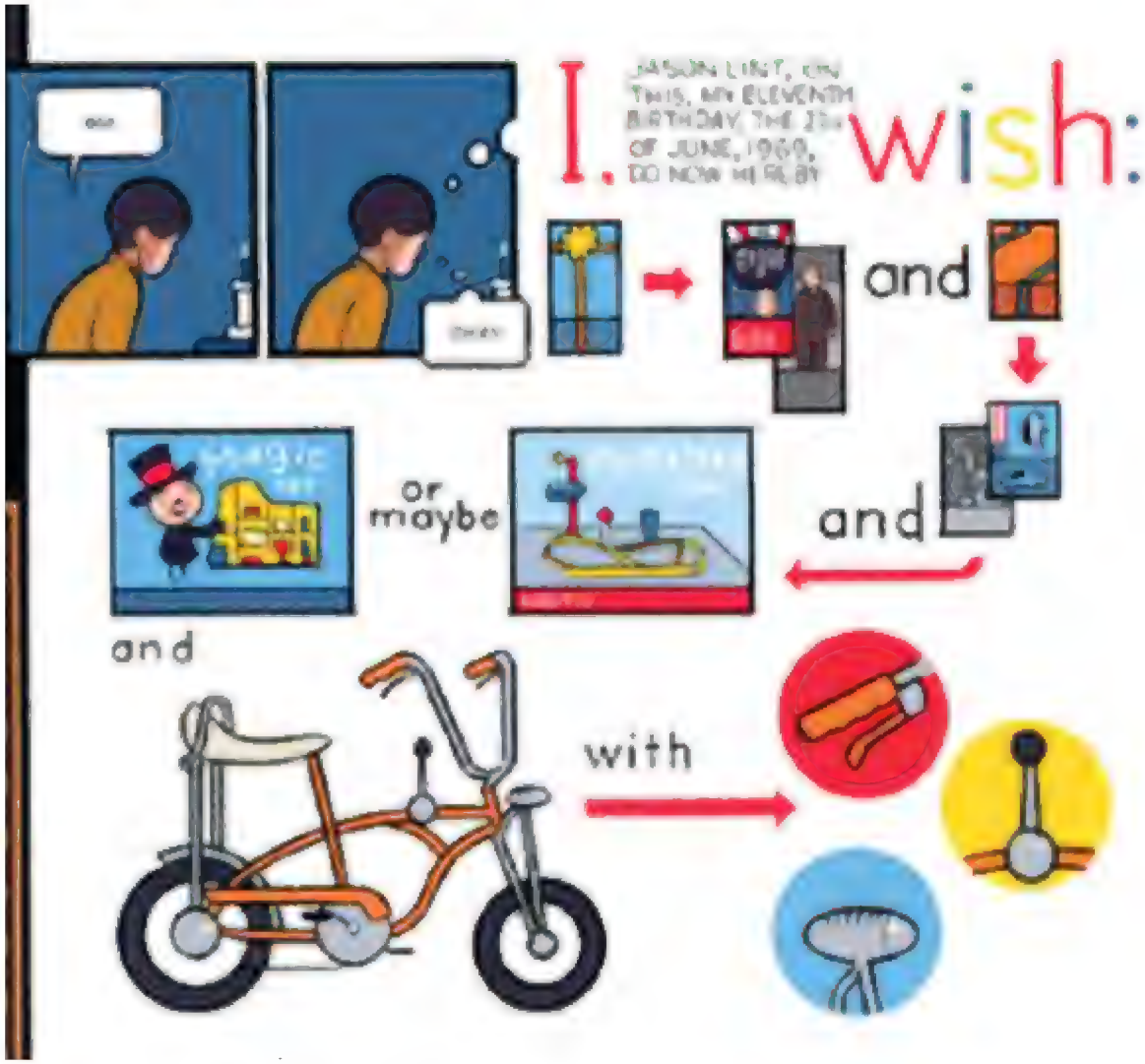


FIG. 18. Diagrama que representa el pensamiento de un niño, sustituyendo en la composición sintagmática imágenes por palabras y siguiendo una trayectoria de lectura anómala indicada mediante flechas. Ware, C. *ACME Novelty Library*, n.º 20, p. 15.

Roberto Alcázar y Pedrín como paradigma sociológico del periodo de la autarquía en España (1939-1959)

Lucas E. Lorduy

Graduado en Historia del Arte (Universidad de Valencia). Máster EEES en Métodos y técnicas avanzadas de investigación histórica, artística y geográfica (UNED).

Fecha de recepción: 6 de octubre de 2016

Fecha de aceptación definitiva: 9 de noviembre de 2016

Resumen

Roberto Alcázar y Pedrín es una serie de cómic publicada en España (1941-1976), en la que sus protagonistas mantienen una lucha constante contra el mal, encarnado en bandas de delincuentes, científicos locos y villanos. En este ensayo trataremos de vislumbrar cómo este cómic reflejaría la sociedad en el periodo de la autarquía franquista (1939-1959). Con este fin se estudian las características de los personajes, su contextualización, la imagen y los contenidos de la narración. Se pone de manifiesto cómo este medio mostraría la ideología del régimen y cómo afectaría a una clase popular con niveles bajos de educación.

Palabras clave: autarquía, aventura, franquismo, Roberto Alcázar, Pedrín, cómic

Abstract

Roberto Alcázar y Pedrín is a comic series published in Spain (1941-1976), in which the main characters maintain a constant struggle against evil incarnated in gangsters, mad scientists and villains. In this essay we will try to glimpse how this comic reflects society in the period of Franco autarchy (1939-1959). For this purpose the characters in the comic, their contextualization, the image and the contents of the narrative are studied. It shows how this medium would show the regime's ideology and how it would affect a popular class with low levels of education.

Keywords: autarchy, adventure, francoism, Roberto Alcázar, Pedrín, comic

Cita bibliográfica

Lorduy Osés, L. E. «*Roberto Alcázar y Pedrín* como paradigma sociológico del periodo de la autarquía en España (1939-1959)», en *CuCo, Cuadernos de cómic*, n.º 7 (2016), pp. 66-86.

La utilización del cómic en su condición de medio de expresión artística como fuente para el estudio de la historia contemporánea ha sido posible, ya entrado el siglo xx, a partir del desarrollo formal y consolidación de este género entre el gran público. En este contexto, el cómic ha sido aplicado al estudio de momentos históricos característicos a partir de sus contenidos como reflejo, si no de manera evidente, sí significativa, de esa misma realidad histórica. Es el caso de buena parte de las historietas españolas producidas durante el franquismo.

Entre ellas, el ejemplo concreto que utilizaremos, *Roberto Alcázar y Pedrín* —Editorial Valenciana S. A.—, sería una de las series españolas de cuadernos de aventuras[1] que cumpliría esos requisitos para el ensayo que abordamos.

Creada esta serie en el año 1941 por el editor Juan Bautista Puerto, que ejercería inicialmente como guionista junto al dibujante Eduardo Vañó, se constituiría con una periodicidad aproximadamente semanal,[2] perdurando hasta 1976, publicándose 1 219 números además de otros extraordinarios. Se considera, como otros cuadernos de aventuras, heredera de los relatos folletinescos[3] en lo concerniente a la continuidad de unos personajes fijos entre episodios diferentes, así como de ciertos tópicos y esquemas, además de por ser narraciones basadas en estereotipos —con los que se juega— que los lectores ya conocen, introduciendo algún elemento nuevo.[4]

---

[1] Se trataría de una de las primeras series en España de lo que se conocerá como cuaderno de aventuras: entre diez y quince páginas, papel de baja calidad, impresión en blanco y negro, formato apaisado de 24 x 17 cm., grapados en el lomo, y fundamentalmente destinadoa al recreo, la evasión y la diversión de jóvenes y clases populares; en definitiva, un público amplio y poco exigente.

[2] Hasta el año 1952, estaba prohibida la periodicidad como tal de este tipo de publicaciones, y el permiso de edición se gestionaba por el editor ejemplar a ejemplar en cada colección, como «folleto no periódico», constituyendo series consecutivas que de hecho podían ser aproximadamente semanales. Porcel, P. «La historieta española de 1951 a 1970», en *Arbor*, n.º extraordinario (septiembre 2011), p. 130.

[3] Los folletines —relatos de ficción por entregas, de tipo melodramático y pasional— se han considerado como un subgénero literario del siglo xix en tanto producto destinado al sector obrero dentro del proceso de mercantilización literaria, en los que se enfrentaban la maldad de los patronos y la bondad de los obreros, y el triunfo de la justicia y el amor, todo ello como elemento compensador o consolador, mediante proyección e identificación de sus receptores —las clases bajas— con los personajes presentados. Véase, VV. AA. «El folletín por entregas y el serial», en *Anàlisi*, n.º 9 (1984), pp. 143-166. Disponible en http://www.raco.cat/index.php/Analisi/article/view/41273/88288

[4] Gual Boronat, Ó. *Viñetas de posguerra. Los cómics como fuente para el estudio de la historia.* Valencia, Universitat de València, 2013, 68-71.

Sus creadores eran emprendedores procedentes de la clase trabajadora que se dedicaron de manera semiindustrial, y con escasos conocimientos técnicos, a la elaboración de estos cuadernos de acción basados en los tópicos de la cultura popular del momento. Esta serie de historietas —poco documentadas, con escasa ambientación y muy sintéticas en su argumento por su breve extensión— está protagonizada por un héroe, el periodista-detective Roberto Alcázar, que junto a su inseparable compañero adolescente, Pedrín, en coincidencia con el patrón establecido por la serie estadounidense *Batman*,[5] mantiene una lucha constante contra el mal, encarnado en bandas de delincuentes, científicos locos, villanos de distinto pelaje o incluso monstruos del tipo de las películas americanas de la Universal (FIG. 1).

FIG. 1. *Roberto Alcázar y Pedrín*. Editorial Valenciana S.A., 1944. Detalle de la portada del almanaque. Esta imagen y siguientes son obra de Eduardo Vañó y guionistas no acreditados.

Estos cuadernos de aventuras eran, sin embargo, productos eminentemente autóctonos que ponían de manifiesto de manera implícita cómo era la sociedad y el modo de pensar bajo el régimen franquista en sus diversas etapas.

La posguerra aparece como un tiempo nuevo en el que todo atisbo del pasado republicano ha dejado de existir. El régimen que se había instaurado tras la guerra necesitaba controlar

[5] El patrón de *Batman y Robin*. La serie fue creada en Estados Unidos en 1939 por Bob Kane y Bill Finger, a partir del episodio n.º 27 de la revista *Detective Comics* de la editorial National Publications.

muchos aspectos de la vida para poder restablecer un nuevo orden a su medida. Uno de los canales que utilizó el franquismo para este fin fue el desarrollo de una retórica populista, donde su imagen pública, la que quería proyectar de sí mismo, se extendería a través de la prensa y de otros productos impresos populares, como las historietas entre otros.[6] Así, el gobierno utilizaría ya tempranamente la prensa infantil como medio de una penetración ideológica.[7] Como consecuencia de ello, las historietas se llenaron de consignas, subordinándose la imagen al texto, ya que era conocido que muchas de las historietas no solo las leían los niños, sino que su difusión se centraba especialmente entre jóvenes y adultos de distintas capas sociales y geografías diferentes, que sin una cultura académica y sin hábitos de lectura, tónica general en la sociedad de la época, las tenían como pasatiempo lúdico y gratificante, por su lectura fácil, de texto sencillo y comprensible, además de asequible, y que daban lugar a mundos ficticios donde soñar, más allá de la penosa realidad.[8]

A partir de este contexto, ha existido desde la transición una cierta polémica en cuanto a la identificación del producto —la serie *Roberto Alcázar y Pedrín*— con los tiempos que la vieron nacer, en cuanto a si la serie tenía intención adoctrinadora, si había ultranacionalismo en ella, un afán totalitario, un culto a las jerarquías, o una sumisión del individuo frente a las estructuras del Estado.

Así, Juan Antonio Ramírez otorgaría un cariz político[9] a la serie, por ejemplo, en lo referente a:

> La sumisión de los adolescentes [representados por Pedrín] —las nuevas generaciones que no han hecho la guerra— a los ideales del nuevo hombre del régimen [Roberto Alcázar], un poco monje y un poco soldado, de buena posición social, defensor de la ley —la propiedad privada de los estados capitalistas contra espías y conspiraciones de toda laña.

De la misma manera ocurre en lo relativo al individualismo de Roberto Alcázar, que sería «una cualidad estrechamente ligada a las circunstancias particulares de la España autárquica, expulsada de las Naciones Unidas».[10] Por otra parte, asociaría la semejanza fisionómica

[6] Molinero, C. *La captación de las masas. Política social y propaganda en el régimen franquista*. Madrid, Cátedra 2005, p. 11.

[7] Con el ejemplo arquetípico de la revista de historietas *Flechas y Pelayos*, publicada entre los años 1938 y 1949 bajo el patrocinio de FET y de las JONS y la dirección de fray Justo Pérez de Urbel —miembro de la orden benedictina, Consejero Nacional del Movimiento y procurador en Cortes entre 1943 y 1946—, al objeto de dar a los niños «la formación humana, religiosa y patriótica que hará de ellos buenos cristianos y excelentes españoles». Otero, L. *Flechas y Pelayos. Moral y estilo de los niños franquistas que soñaban imperios*. Madrid, Editorial EDAF, 2000, p. 10.

[8] Aparece también el intercambio y el alquiler de historietas que se convirtieron en el refugio del público menos afortunado económicamente. Al préstamo se le sumaba la compraventa de segunda mano, creando un mercado paralelo. Lara, A. (coord.) *Tebeos, Los primeros cien años*. Madrid, Anaya, 1996, p. 93.

[9] Ramírez, J. A. «Grupos temáticos del tebeo de aventura en la España de posguerra: Notas para una historia de la iconografía e ideología (y II)», en *Cuadernos de Realidades Sociales*, n.º 9 (1976), pp. 87-150.

[10] Ramírez, J. A. «Estructura e ideología del tebeo de aventuras en la España de la posguerra», en *Cuadernos*

de Roberto Alcázar con la de José Antonio Primo de Rivera, considerando a este como el «prototipo del héroe» de la historieta.[11]

Por el contrario, otros teóricos de la novela gráfica y el cómic vienen a negar lo anterior, postulando que *Roberto Alcázar y Pedrín* quedaría desde su inicio al margen del control ideológico directo y del adoctrinamiento franquista. Así, Pedro Porcel indica:

> Lo insuficiente y parcial de una interpretación únicamente política de estas historietas: en absoluto existe en ellas intención adoctrinadora... Frente a la torpe acusación de fascista de que tantas veces ha sido objeto, puede afirmarse con rotundidad que no existe una sola frase en los mil doscientos diecinueve episodios en los que quede patente esta adhesión de los héroes a esta ideología política.[12]

> Más cercano a la mentalidad del lector que la mayoría de los héroes norteamericanos, ahíto de referentes de sobra conocidos y dueño de formas y recursos muy primarios, [Roberto Alcázar] se dirige al público español en su propio lenguaje, precario, sencillo y expeditivo, ejemplar fruto de su tiempo. Que no significa, como en otras ocasiones he dicho, que sea en absoluto un héroe fascista ni mucho menos un vehículo de propaganda utilizado por el régimen, por más que semejante infundio haya sido largamente repetido. Confundir lo que no son sino lugares comunes de la narrativa de acción con franquismo es un disparate que no revela más que un profundo desconocimiento de las estructuras del género, además de la pretensión de juzgar una obra prescindiendo alegremente de su contexto. No vale la pena seguir perdiendo el tiempo en una discusión que hace ya tiempo debió cerrarse. Roberto y Pedrín son hijos del folletín y del racionamiento, dilectos y enloquecidos continuadores de una tradición de héroes sencillos y contundentes que los emparenta, gracias a la acogida que el público les dispensa y a su concienzudo repaso al universo folletinesco, con otros paladines del subdesarrollo, como el Santo mexicano, al que nadie en su sano juicio se ha atrevido a calificar de fascista, o con la inmensa mayoría de protagonistas de los seriales, gente de una sola pieza tan amiga de la razón de la fuerza como los dos campeones de la posguerra.[13]

Según el planteamiento de Pedro Porcel, los autores, aunque bajo el foco de la censura —de hecho recoge las observaciones de la ficha de la censura para el n.º 1 de la serie. Valor literario o artístico: mediano. Otras observaciones: narración a base de dibujos. Argumento fantástico, inverosímil y de mediano o escaso interés. Cosa floja—[14], se apartarían de cualquier tentación ideológica mediante estrategias como la de no referirse en ningún caso a España —un país supuestamente tranquilo y sin delitos donde no pueden ocurrir hechos como los desarrollados en las historietas—, ubicando la acción, muchas veces violenta, en espacios indeterminados e intemporales donde los protagonistas saltan las fronteras de un episodio a otro, haciéndose partícipes de múltiples tópicos en cuanto a lo oriental y lo occidental, las razas o los personajes presentados. Pero dentro de este entramado, cualquiera de los episodios se mostrará como un reflejo de la sociedad española de su tiempo, de los valores

de Realidades Sociales, n.º 13 (1977), p. 27.

[11] Ramírez, J. A. (1976), *op. cit.*, p. 104.

[12] Porcel, P. *La historia del tebeo valenciano*. Onil, Edicions de Ponent, 2002, pp. 114-115.

[13] Porcel, P. *Superhombres ibéricos*. Onil, Edicions de Ponent, 2014, pp. 87-88.

[14] *Ibid.*, p. 87.

y sentimientos imperantes en la clase popular, de donde proceden sus autores, señalándose modas, inquietudes morales o actitudes que se presentaban en la vida cotidiana.

Esta polémica es tratada de manera implícita por Óscar Gual en su tesis doctoral[15] y en su obra posterior[16] relativas al tema en cuestión, desarrollándolo ampliamente y poniendo de manifiesto ambas posturas, con un planteamiento netamente académico.

A partir de todo ello, analizaremos esta serie de cuadernos de aventuras mediante una metodología basada en la investigación comparativa de diversos episodios, siendo la contextualización su eje fundamental. El análisis se ha realizado a niveles narrativo e iconográfico en cuanto a contenidos, espacio-temporal en cuanto a su puesta en escena, y respecto a los personajes. Por otra parte, se analiza su ideología implícita o explícita, propia del sistema dominante, la transmisión de valores y modelos de conductas sociales.

Delimitaremos el estudio a un espacio temporal entre el primer número de esta serie, en 1941, hasta lo publicado en 1959 —siempre durante la etapa de autarquía franquista— con el punto de inflexión en 1952, cuando se produce un cambio en el panorama editorial relativo a este tipo de publicaciones,[17] además de un paulatino cambio sociológico en respuesta al tímido aperturismo que experimenta España en ese tiempo.[18]

Contexto político

La Ley de Prensa e Imprenta de 1938 suponía el control total de la prensa, que quedaba sujeta al Estado como un servicio público, incluso en el caso de la prensa de propiedad de empresas privadas. Se establecía la censura previa de todas las publicaciones impresas antes de su difusión, los directores serían nombrados por el Ministerio de la Gobernación y tenían que jurar los Principios Fundamentales del Movimiento Nacional y ser militantes de FET y de las JONS.

Los permisos de edición de nuevas publicaciones periódicas se otorgaban solo a organismos oficiales y a empresas —empresarios— que se habían hecho merecedores de ello por los servicios prestados durante la Guerra Civil. Para el caso de publicaciones periódicas

[15] Gual Boronat, Ó. *Bocadillos de autarquía. La historieta del primer franquismo*. Valencia, Departament d´ Historia Contemporània. Universitat de València, 2008.

[16] Gual Boronat, Ó. (2013), *op. cit.*, pp. 67-111.

[17] A partir de 1952, el papel y los permisos de edición son más fáciles de conseguir, nacen nuevas editoriales, se lanzan nuevas series de historietas con periodicidad fija, todo ello bajo el nuevo control de la Dirección General de Prensa del Ministerio de Información y Turismo al desaparecer la Vicesecretaría de Educación Popular de FET y de las JONS, anteriormente encargada de supervisar este tipo de publicaciones. Vázquez, J. M. *Prensa Infantil y Juvenil: Pasado y presente*. Madrid, Comisión de Información y Publicaciones Infantiles y Juveniles. Dirección General de Prensa del Ministerio de Información y Turismo, 1967, p. 28.

[18] Entrada en la FAO en 1950, en la UNESCO en 1952, y los acuerdos con la Santa Sede y con los Estados Unidos en 1953.

infantiles, los procedimientos se dejaban en última instancia en manos de fray Justo Pérez de Urbel —monje benedictino, primer abad del monasterio del Valle de los Caídos, consejero nacional del Movimiento, y procurador en Cortes— que restringió las autorizaciones entre 1939 y 1945 en favor de la revista *Flechas y Pelayos* y unas pocas más, como *Chicos*, controlada por Consuelo Gil Roësset.[19] Las restantes publicaciones eran consideradas no periódicas —publicaciones unitarias y folletos— que debían renovar el permiso de edición número a número, como es el caso de *Roberto Alcázar y Pedrín*.

Así, el control de la prensa implicaba también a las publicaciones infantiles, ya que se había tenido en cuenta a este tipo de lector para prohibir toda lectura que «siembre ideas perniciosas entre los intelectualmente débiles».[20]

Mediante órdenes ministeriales de 1938 y 1939 se estableció que la publicación de cualquier material impreso sería evaluado por la Sección de Censura, que podía denegar la publicación de obras por motivos doctrinales o, alegando escasez de papel, podía obstaculizar la publicación de otras obras preferentes.[21] Esta legislación fue especialmente severa para la literatura infantil y juvenil, ya que «condicionó, en cada etapa, la creación, edición, difusión y venta de libros y publicaciones destinadas a la infancia y a la juventud»,[22] a lo que se unió en 1942 la creación del Gabinete de lectura de Santa Teresa de Jesús, cuya valoración moral de las obras serviría a bibliotecas públicas y centros de enseñanza para elegir las lecturas infantiles y juveniles.

La censura alcanzaría su punto álgido en este ámbito en 1952, con el primer órgano autónomo de censura para la literatura infantil y juvenil, la Junta Asesora de Prensa Infantil,[23] dependiente del Ministerio de Información y Turismo, creado en 1951. Su objetivo era informar sobre la orientación y el contenido de las publicaciones periódicas y no periódicas para niños, remitiendo sus informes al ministerio para denegar o autorizar su edición. Este ministerio llevaría a cabo nuevos reglamentos para la publicación de revistas y folletos, entre estos últimos los cuadernos de aventuras, con unas normas de censura específicas emanadas de la Junta Asesora de la Prensa Infantil, que prescribían lo que había de considerarse a la hora de redactar e ilustrar obras para niños o adolescentes en referencia a cinco bloques: la religión, la moral, el punto de vista psicológico y educativo, los aspectos patrióticos y los

[19] Martín, A. «La historieta española de 1900 a 1951», en *Arbor*, n.º extraordinario (septiembre 2011), pp. 97-98.

[20] Pascua Febles, I. *La literatura traducida y censurada para niños y jóvenes en la época franquista: Guillermo Brown*. Las Palmas de Gran Canaria, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, 2011, p. 50.

[21] *Ibid.*, p. 51.

[22] Cendán Pazos, F. *Medio siglo de libros infantiles y juveniles en España (1935-1985).* Madrid, Ediciones Pirámide, 1986, pp. 47-56.

[23] Ministerio de Información y Turismo. «Orden de 21 de enero de 1952 por la que se crea la Junta Asesora de Prensa Infantil», en *Boletín Oficial del Estado*, n.º 32 (1952), p. 475. Disponible en http://www.boe.es/datos/pdfs/BOE/1952/032/A00475-00475.pdf.

aspectos literarios y artísticos.[24] En esa normativa se exponía un listado exhaustivo de lo que no debía aparecer en estas publicaciones, temas como, por ejemplo: «los cuentos de crímenes, suicidios y todos aquellos en que aparezcan entes repulsivos que puedan perjudicar el sistema nervioso de los niños», «los cuentos en los que se invoque al diablo para obtener algún éxito», «cuentos en que quede malparada la autoridad de padres, maestros, sacerdotes y en general de todas las personas mayores», «los que alaban los malos tratos», «el realismo excesivo o impropio de la relación entre los sexos, tanto si se trata de personajes humanos como de animales», «historietas que pongan en ridículo la vida familiar, como las que señalan engaños matrimoniales, la mujer que hace trabajar al marido en menesteres caseros mientras ella descansa», etc. Además, se haría hincapié en que no se tolerarían «láminas o descripciones que puedan excitar la sensualidad», «efusiones o deslices, o argumentos en que entre el adulterio», «las descripciones que puedan suscitar una curiosidad malsana en torno a los misterios de la generación», así como la exaltación del crimen, el suicidio, la eutanasia, el alcoholismo o la pereza. Por otra parte, en cuanto a lo religioso se debería «separar siempre ángeles y hadas, porque no son armónicos y crean confusión en las mentes infantiles», así como «huir del naturalismo de fondo panteísta».

En este contexto se desarrollaría la publicación de los cuadernos de aventuras *Roberto Alcázar y Pedrín*, especialmente en sus inicios, «un tiempo de intensa exaltación nacionalista en España, de una fuerte represión política que impregnará inevitablemente cualquier tipo de creación intelectual, con independencia de sus características artísticas y de su calidad».[25]

Los personajes

El protagonista de esta serie de cuadernos de aventuras, Roberto Alcázar —*Roberto Alcázar, el intrépido aventurero español*—[26] es un periodista-detective que recorre el mundo persiguiendo sin tregua a los malhechores.

Su físico, de manera esquemática, sería el de un «hombre formal o de buena familia» —procede de familia profundamente patriótica y aristocrática, heredero directo de la fortuna de un tío suyo y de sus abuelos, latifundistas en Sudamérica (*El monte del diablo*, episodio n.º 13, 1942)—. Tiene aspecto juvenil; es ágil, inteligente y físicamente fuerte, y su apariencia está de acuerdo a las convenciones estéticas de la época para su clase social: siempre trajeado, con corbata, pelo peinado hacia atrás y engominado. La fisionomía del personaje, en muchas de las historietas acusaría, como se señaló anteriormente, una notable semejanza

[24] Cendán Pazos, F. *Op. cit.*, pp. 55-59.

[25] Gual Boronat, Ó. (2013), *op. cit.*, p. 67.

[26] Este fue el título inicial de las historietas hasta el n.º 93, en el año 1943, antes de pasar a llamarse *Roberto Alcázar y Pedrín*. Este cambio puede deberse al «poco definido y frívolo» apelativo de aventurero para el protagonista en una época de exaltación patriótica. Porcel, A. (coord.) «Roberto Alcázar, símbolo de una época», en *Historia del tebeo valenciano*. Valencia, Editorial Prensa Valenciana, 1992, p. 63.

con la de José Antonio Primo de Rivera, fundador de Falange Española: el corte de pelo, el peinado, el perfil y «su apostura de líder»[27] (FIG. 2).

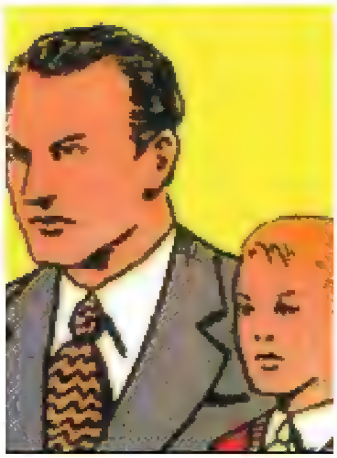


FIG. 2. Fragmento de portada de *La banda del trébol*, episodio n.º 32 (1942).

En cuanto al apellido, Alcázar, tiene connotaciones de vinculación al sistema en referencia al episodio de la defensa del Alcázar de Toledo en la Guerra Civil, aunque tanto el guionista Juan Puerto como el dibujante Eduardo Vañó siempre negaron esta relación.[28] En cualquier caso, el planteamiento del personaje tendría un buen encaje en la sociedad de posguerra además de las características adecuadas de cara a la censura.

Roberto Alcázar es un español orgulloso de serlo —*El hijo del emir*, episodio n.º 23, 1942 (FIG. 3)—. Esto se manifiesta también de manera subliminal cuando se refiere con satisfacción al pasado imperial de su país: «Son los Andes. Por estas montañas pasaron hacia el Pacífico, con mil fatigas y riesgos, los descubridores españoles» (*Los tiburones del Pacífico*, episodio n.º 7, 1941). Presume allá donde va de «intrépido aventurero hispano» —especialmente en la primera etapa de la revista hasta 1943—; por ejemplo, en las selvas de Centroamérica (*El tesoro de los Tobas*, episodio n.º 4, 1941) o ante los legionarios franceses en el Sahara (*El espía del Aggar*, episodio n.º 16, 1942).

Su carácter es formal, serio y convencional, no expresa emociones, no tiene novia ni se relaciona con ninguna mujer.[29] En cuanto a su lucha contra el mal, su único recurso para so-

[27] Rey, J. «Cómic, cultura y propaganda: Los tebeos que yo leí», en *Actas de las primeras Jornadas sobre cómic, comunicación y cultura: El cómic en el nuevo milenio*. Sevilla, Universidad de Sevilla, 2001, pp. 25-36.

[28] Porcel, A. (1992), *op. cit.*, p.63.

[29] Esta cuestión podría relacionarse con el interés de evitar problemas con la censura, pero por el contrario ha dado pábulo a que se haya relacionado con una homosexualidad encubierta del personaje, por estrecha relación con su sempiterno acompañante, el adolescente Pedrín: «una sublimación , por medio de la aventura compartida —y las torturas a dúo— de la tipificación homosexual activo-pasiva». Moix, T. *Historia social del cómic*. Barcelona, Bruguera, 2007, p. 114.

FIG. 3. Viñeta de *El hijo del emir*, episodio n.º 23 (1942).

lucionar los conflictos es la violencia, en muchos casos extrema, propio de una época donde esto no es repudiado si es en nombre de una buena causa.

Roberto Alcázar se constituye en tutor y educador de su ayudante, Pedrín, quien representa gran parte de los valores que la escuela franquista propugna para su juventud: respeto al orden y a la autoridad, caballerosidad, valentía, corazón cristiano y generoso, aunque sin los resultados deseados, ya que este se guiará por instintos y principios básicos, mostrándose como un joven irrespetuoso, maleducado y extremadamente violento.[30]

Pedrín sería así el contrapunto de Roberto Alcázar. Se trata de un joven del pueblo, descarado e incluso simpático, pero que presenta rasgos de tipo sádico a la hora de enfrentarse a los delincuentes. Disfruta golpeando y matando, como cuando en uno de los episodios ametralla con gusto a varios negros, diciendo: «¿Os gustan las peladillas de Alcoy? Pues id tomando que son gratis» (*Jumbo el megalómano*, episodio n.º 213, 1951). Además, no duda en aplicar torturas a los delincuentes (*El prisionero de Norfold*, episodio n.º 96, 1947), como, por ejemplo, mediante corrientes eléctricas, en presencia de la policía, con un texto de apoyo que dice: «Pedrín conecta un cable a las esposas del bandido, el cual se estremece y contorsiona bajo una descarga eléctrica, no mortal pero continua», mientras Roberto interroga: «¿Hablarás ahora o continuamos la función?»; y Pedrín, orgulloso del resultado de su invento, apostilla: «¡Ya sabía yo que cantaría mejor que Jorge Negrete!».

Otros rasgos destacables del personaje de Pedrín son su misoginia y machismo (FIG. 4 y FIG. 5). Cuando trata a mujeres «villanas» las desprecia con superioridad —«Tendremos que darle una azotaina a esta muñeca» (*Viaje fantástico*, episodio n.º 171, 1950)—. También las denigra y desprecia como enemigas —«Si no llegas a ser mujer, el primer puñetazo hubiera sido para ti» (*La derrota del Papá Tigre*, episodio n.º 169, 1950)—. Si las mujeres están

[30] Gual Boronat, Ó. (2013), *op. cit.*, p. 85.

de su lado, han de comportarse obligatoriamente de un modo determinado —«No creo muy natural que una mujer se meta en un bar sola» (*El misterio del expreso azul*, episodio n.º 3, 1941) o «las mujeres que se atreven a viajar solas suelen ser peligrosas» (*La gruta del infierno*, episodio n.º 452, 1960)—, además de tratarlas con condescendencia machista: «Hasta pronto hermosas doncellas» (*El lobato*, episodio n.º 130, 1948), o «hay que ser galantes con las damas» —dice Roberto Alcázar—, a lo que Pedrín contesta: «sobre todo cuando están tan imponentes como ésta» (*La gruta del infierno*, episodio n.º 452, 1960).

FIG. 4. Viñeta de *Los contrabandistas de Hawaii*, episodio n.º 259 (1953).

Básicamente, los personajes de esta serie de historietas se reducen a los dos protagonistas mencionados; no obstante, aparece una serie de tipos intercambiables, generalmente de clase alta, como monarcas, banqueros, comisarios de policía o científicos, que requieren los servicios de los «héroes» para luchar contra los «malos», que a partir del n.º 94 —y durante veintisiete capítulos— se encarnan en un solo personaje llamado Svintus, el «hombre diabólico», que ayudado por Graham, un científico desalmado, tiene como único interés sojuzgar al mundo.

La acción

Desde el punto de vista espacio-temporal, como se indicó, la acción transcurre siempre en un marco intemporal que permite que las distancias no representen ningún obstáculo,

¡Oh, Pedrín! ¡Estás herido!
¡Ven, ven! ¡Nosotras te curaremos!
Se agradece vuestro interes, niñas. Pero os advierto, que este heroe de leyenda no piensa casarse con ninguna princesa encantada. ¡Conque... si es por eso, menos cobd!

FIG. 5. Viñeta final de *El héroe de la profecía*, episodio n.º 153 (1949).

pasando de las costas del Índico al Polo Norte o al Sahara sin ningún problema, propiciándose un gran número de aventuras de ambiente «exótico». En ellas, se manifiesta claramente una visión de tipo colonial (FIG. 6), con autoridades de raza blanca e indígenas a los que se otorgan los papeles de contrapunto cómico, si el indígena está del lado de los buenos —los blancos y las autoridades——, o del «traidor» si pertenece al bando de los malhechores. El exotismo de la aventura se recrea a base de tópicos: en China, con mandarines, torturas... Todo del tipo Fu Manchú.[31] En África, los negros aparecen como mentalmente inferiores y ataviados con taparrabos; los árabes se muestran traicioneros; y en la India, todo son sectas secretas con adeptos fanáticos y dioses extraños.

Se trataría de una visión etnocéntrica del mundo, donde Occidente se constituye como el centro y todo lo demás pasa a ser periferia. Se ridiculiza a todas las razas excepto a la aria, que con sus gobernantes pone freno a las bárbaras costumbres de las demás. Así, por ejemplo, en *El tesoro de los pigmeos* (episodio n.º 15, 1942) Pedrín pregunta a Roberto Alcázar: «¿Cúando vamos a encontrar a esos negros enanos?», y Roberto responde: «Son mala gente, Pedrín». En *Rebelión en el trópico* (episodio n.º 25, 1942), un jefe de tribu es engañado con facilidad por la pareja de héroes, que obtienen un territorio a cambio de licores y tabaco. La secuencia finaliza con «mi isla es vuestra, hombres blancos», en el bocadillo del jefe indígena. Respecto a los chinos, son rastreros y siempre atacan por la espalda. En *El arca de plata*

[31] El villano chino que odia a la civilización occidental y a la raza blanca; personaje de novela creado en 1913 por el escritor británico Sax Rohmer.

(episodio n.º 14, 1942), Roberto Alcázar descubre la huella de un enemigo bajo su ventana, y rápidamente detecta la raza del espía por el tamaño de la huella: «De todos es sabido que los chinos calzan números pequeños».

A la vista de estas historietas, la visión del mundo reflejado parece conformarse a partir de influencias del folletín de finales del XIX y principios del XX (Verne, Salgari, etc.), junto a la influencia de películas americanas y de la propia ignorancia de los autores, que como muchos otros españoles nunca habían traspasado una frontera.

Como se indicó, la acción nunca transcurre en España, porque «en España no se cometían delitos», nada malo ocurría ya que el absoluto control de la guardia civil o la policía hacía innecesaria cualquier acción salvadora de un héroe como Roberto Alcázar;[32] además, para ello ya estaba el «caudillo». Por otra parte, se hacía patente la supremacía de Occidente inculcada por la escuela franquista. Todo ello podría ser en parte consecuencia de una autocensura que Vañó y sus guionistas se impusieron: «Precisamente algo que queríamos era huir de los temas políticos, porque esos temas no podían traer más que problemas con el régimen de entonces».[33]

FIG. 6. Portada de *El Monte de los espíritus*, episodio n.º 319 (1955).

[32] Tadeo J. F. «*Roberto Alcázar y Pedrín*», en *Krazy cómics*, n.º 8, 1990, pp. 25-26.

[33] Declaraciones de Eduardo Vañó recogidas en Porcel, A. (1992), *op. cit.*, p. 80.

Los contenidos

El esquema de desarrollo de las aventuras es invariable: alguien acude pidiendo ayuda a los héroes, estos inician la investigación y el resto de la historieta es una continua secuencia de persecuciones, insultos y golpes a los malvados de turno, que acaban en la cárcel o muertos.

Se aprecia una concepción de la ley y el orden represiva y vengativa, que considera la muerte del delincuente como algo perfectamente aceptable.[34] Se encuentran expresiones como «ya me encargaré yo de que no queden impunes tus crímenes» (*La entrada al templo*, episodio n.º 119, 1948) o «le has ahorrado ese trabajo al verdugo» (*El final del trío maldito*, episodio n.º 120, 1948) muy esclarecedoras al respecto. No se encuentra tampoco censurable el uso de la tortura contra el delincuente,[35] como ilustra gráficamente el momento de la acción, ya mencionado, en que Pedrín aplica la corriente eléctrica a un prisionero.

La violencia, en general, es la pauta de las historietas. Esta cuestión no se censuraba si iba encaminada a una «buena causa»; además, se acompañaba, casi siempre para darle mayor énfasis, de expresiones del tipo de «muere, hijo de perra» o «muere, aborto de Satanás».

En este ambiente, Roberto Alcázar se muestra como un convencido defensor de la propiedad privada. Defiende las joyas y piedras preciosas de empresarios y destacadas personalidades, recupera millones robados en los bancos o entrega herencias más allá de los mares perseguido por delincuentes que se las quieren apropiar. Es un miembro de la élite, se relaciona con personas de ese entorno social. Sin embargo, desprecia a aquellos que ambicionan el dinero o la riqueza si no pertenecen a su clase: lo material no es tan importante, no hay que envidiarlo, existen otros valores más importantes. Todo esto denotaría un claro principio de conservadurismo.

Además, aparece una constante desconfianza hacia lo nuevo, la ciencia o la tecnología, que siempre se muestran como una fuente de peligros y desdichas, recibiendo en general un tratamiento burdo. Esta actitud es muy evidente en la caracterización que se da a los científicos, siempre de apellido extranjero; suelen ser locos malvados o sabios despistados, e invariablemente sus descubrimientos son una amenaza contra la humanidad (FIG. 7). Un tipo de personaje similar es el de los inventores que se presentan repetidamente como resentidos contra el mundo, siendo calificados como «chivos» o «majaretas». Así, en el episodio n.º 327, *Los misteriosos rayos W-D*, Roberto Alcázar alecciona a Pedrín: «Estos hombres de ciencia, a base de pensar y discurrir, suelen estar un poco chiflados».

Junto a los científicos, arqueólogos y antropólogos, que aparecen en exploraciones en la selva o en indeterminados yacimientos arqueológicos, son invariablemente ridiculizados como

[34] En un paralelismo con la situación histórica, donde la aplicación de pena de muerte reinstaurada por Franco en 1938 estaba normalizada.

[35] Era una práctica habitual y asumida en la represión franquista de la posguerra. Fraguas, R. «Mapa de la represión en la posguerra», en *El País*, 2 de mayo de 2010. Disponible en http://elpais.com/diario/2010/05/02/madrid/1272799462_850215.html.

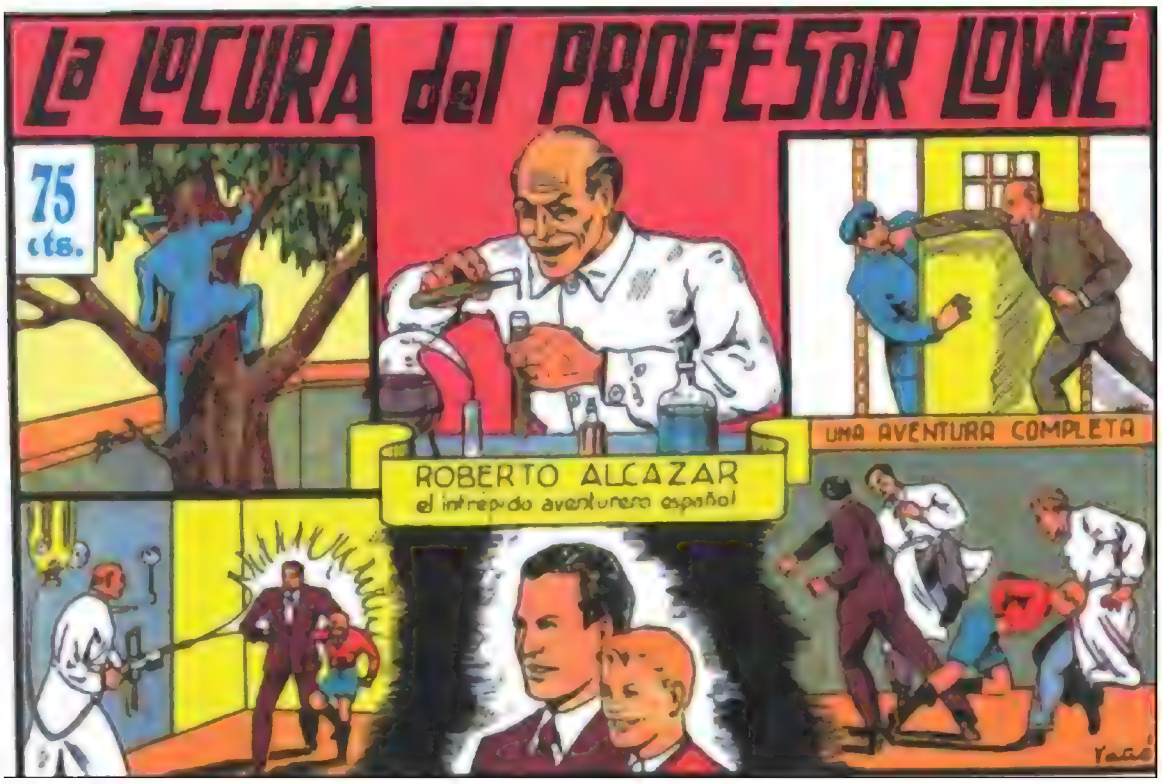


FIG. 7. Portada de *La locura del Doctor Lowe*, episodio n.º 63 (1945).

exponentes de actividades incomprensibles e inútiles. Un ejemplo procedente del n.º 368, *El pasadizo secreto* (1957), es una muestra representativa de esta cuestión: en la exploración de una pirámide, un egiptólogo exclama: «¡Estamos a punto de realizar un descubrimiento que cambiará la historia!», a lo que Pedrín replica: «¿Y no sería mejor que descubriera una mina de polos helados?».

Esta imagen de la ciencia, vista como el quehacer de personalidades trastornadas, sería compatible con un verdadero complejo de inferioridad ante otros países —los científicos de las historietas son invariablemente extranjeros— o simplemente con una falta de cultura, consecuencias de una etapa, la posguerra, y más concretamente la autarquía, científicamente eclipsada como lo fueron con anterioridad otros períodos.[36] Ante esta carencia, las distintas disciplinas científicas son despreciadas de tal manera que se llega, como en este cómic, por parte de Pedrín a exclamar: «¡Fuera microscopios, tubos de ensayo y demás cacharros!» (*El brazalete maldito*, episodio n.º 122, 1948, FIG. 8).

No cabe duda de que en todo ello habría mucho de ignorancia. Una ignorancia que impregnaba también a la clase popular, consecuencia de un sistema docente deficitario, que se

[36] Entre 1808 y 1833, o en torno a 1898. Ayala-Carcedo, F. J. (dir.). *Historia de la tecnología en España*. Barcelona, Valatenea, 2001, p. 732.

¡Fuera escrúpulos, bobos de ensayo y demás cachivaches!
¡Duro, Pedrín! ¡Hay que romperlo todo!
¡Y pensar que tengo su guarida en mi propia casa! ¡Es increíble!

FIG. 8. Viñeta de *El brazalete maldito*, episodio n.º 122 (1948).

refleja claramente en estas historietas. Pedrín sería su paradigma, lo que se muestra en sus diálogos y actitudes de tipo instintivo o de principios muy básicos, mostrándose siempre insolente y agresivo con sus adversarios, «actuando con soluciones violentas y drásticas ante cualquier problema»,[37] siempre armado con una porra, un puño americano o una pistola —con expresiones como «¡Que Dios me perdone pero los mato a los dos!» (*El misterio del expreso azul*, episodio n.º 3, 1941), que no duda en utilizar bajo el beneplácito de su mentor Roberto Alcázar (FIG. 9).

¡No les diré nada aunque me maten!
Un poco más de "jarabe" Pedrín.
¿Cómo no? ¡Allá va otra ración!
¡Ea, no seas terco y responde!
Tiene la cabezota muy dura, pero ya se la ablandaré poco a poco
Me parece que has abusado de la dosis..
Si se le da

FIG. 9. Viñeta de *El fin de un traidor*, episodio n.º 244 (1953).

A modo de conclusión y una teoría

La serie de cuadernos de aventuras *Roberto Alcázar y Pedrín* se presenta como un importante ejemplo de fuente para la investigación de la historia social de España durante el franquismo. Durante el período estudiado —entre los años 1941 y 1959, que se corresponden con la autarquía—, este cómic realizado al margen del aparato propagandístico del régimen, y a pesar de que sus autores pretendían evitar cualquier matiz político para eludir «problemas»

[37] Vidal, J. *De Yellow Kid a Superman. Una visión social del cómic*. Barcelona, Milenio, 1999, p. 23.

con la censura, se encuentra totalmente impregnado —¿inconscientemente?— de valores, sentimientos y actitudes del nuevo orden instaurado.

Independientemente de la polémica en cuanto a si participaba, o no, en la política de adoctrinamiento del régimen, sus contenidos muestran una serie de cuestiones poco discutibles, como es una concepción represiva y vengativa de la ley y el orden, considerando finalmente la muerte de los malhechores como algo perfectamente aceptable. La violencia es la pauta de las historietas, cuestión no censurada, porque se planteaba como encaminada a una «buena causa». En este ambiente, Roberto Alcázar —como arquetipo de «persona de orden» del régimen— se muestra como un convencido defensor de las élites y de la propiedad privada.

No hay clases sociales, no existen conflictos sociales —ni sueldos bajos, hambre, mercado negro o estraperlo— ni laborales. Aparece una sociedad neutra, en los que los privilegiados desprecian la ambición de la clase popular, con lo que parece difundirse un mensaje de tipo conservador, como apunta Óscar Gual:

> [El mensaje] de que la riqueza material no es tan importante, que no han de envidiarla, que las cosas se queden como están y nada se mueva. Es el principio del conservadurismo político, el mantenimiento del orden social en el que las masas sigan sometidas, gracias a su carácter pasivo, sin peligro a revoluciones, como la que trajo consigo el triunfo electoral de la República en 1931.[38]

No cabe duda de que estos cómics ponen también de manifiesto la ignorancia que rezumaba la España de la autarquía, así como la ideología franquista que lo impregnaba todo. Una ignorancia que afectaba especialmente a las clases bajas, consecuencia de un sistema docente deficitario, y de una ideología que, supuestamente de manera inconsciente, se transmitía también por ese medio.

El éxito de *Roberto Alcázar y Pedrín* se podría buscar en el trato simplificador y sintético con que se emplean los arquetipos de los elementos populares utilizados, muy asequibles a un lector de la época no demasiado exigente, que no busca una trama compleja, sino reconocer en cada capítulo un esquema ya asumido.

Además, se podría considerar que el grafismo aportado a la serie por Eduardo Vañó —composición de las portadas, en las que un elemento central es rodeado por otros que definen el significado global de la imagen, colores chillones y fuertemente contrastados, como elementos llamativos— podría ser partícipe de una estética conectada con el *kitsch*, entendido este como la cultura que se creó en el siglo xx para los campesinos alfabetizados que llegaron a las ciudades con la industrialización; una nueva forma cultural sucedánea que está a medio camino entre lo urbano y el folclore rural, destinada a aquellos que, según Clement Greenberg, «insensibles a los valores de la cultura genuina, estaban hambrientos de distracciones

[38] Gual Boronat, Ó. (2013), *op. cit.*, pp.106-107.

que solo algún tipo de cultura puede proporcionar».[39] Así, los cuadernos de aventuras, como en el caso de *Roberto Alcázar y Pedrín*, serían una forma rudimentaria de percepción, donde lo artístico sería una continuidad de la vida real, en contraposición a la vanguardia que se desarrollaba en esos momentos en otros ámbitos y latitudes.[40]

Así, las clases populares poco formadas de la época elegirían siempre el *kitsch*—por ejemplo, de los cuadernos de aventuras— antes que cualquier otra manifestación artística. Según Greenberg, esta elección se produciría por la existencia un «intervalo social», ya que siempre ha habido, por un lado, «la minoría de los poderosos» —y, por tanto, de los cultos—, y por otro, «la gran masa de los pobres y explotados y, por tanto, de los ignorantes». La cultura formal pertenecería siempre a los primeros, y los segundos tendrían siempre que contentarse con una cultura popular rudimentaria, o con el *kitsch*.[41]

Esta realidad establecería una relación entre el fascismo y el *kitsch*, conclusión que, a la larga, se ha revelado como la gran aportación de Greenberg al conectar lo que sucedía en el arte —en este caso, *Roberto Alcázar y Pedrín*— con los acontecimientos políticos del momento.[42] De este modo, Greenberg alertaría —a partir de lo que ocurría en la Unión Soviética y en la Alemania nazi— que «allí donde un régimen político establece una política cultural oficial, lo hace en bien de la demagogia».[43] Por eso, desde su punto de vista, el estímulo del *kitsch* «no es sino otra manera barata por la cual los regímenes totalitarios buscan congraciarse con sus súbditos»,[44] una forma de halagar a las masas haciendo que la cultura descienda hasta su nivel.

Este podría ser el caso de *Roberto Alcázar y Pedrín*, lo que abriría las puertas a un estudio más profundo en su relación con el *kitsch* de acuerdo a las teorías estéticas de Adorno, Benjamin o Marcuse.

[39] Greenberg, C. *Arte y cultura: Ensayos críticos*. Barcelona, Paidós, 2002, p. 16.

[40] La vanguardia delimitaría el arte y la vida, marcando las convenciones del lenguaje artístico, y convirtiendo la comunicación en una compleja red de significados para lo que es necesaria la interpretación.

[41] Greenberg, C. *Op.cit.*, p. 23.

[42] De Llano, P. «Vanguardia y *kitsch* en el universo del totalitarismo», en *Anuario del Departamento de Historia y Teoría del Arte, Universidad Autónoma de Madrid*, n.º 25 (2013), p. 80. Disponible en https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/662768/ADHTA_25_5.pdf?sequence=1.

[43] Greenberg, C. *Op. cit.*, p. 25.

[44] *Idem.*

Bibliografía

Ayala-Carcedo, F. J. (dir.). *Historia de la tecnología en España*. Barcelona, Valatenea, 2001.

Cendán Pazos, F. *Medio siglo de libros infantiles y juveniles en España (1935-1985)*. Madrid, Ediciones Pirámide, 1986.

De Llano, P. «Vanguardia y *kitsch* en el universo del totalitarismo», en *Anuario del Departamento de Historia y Teoría del Arte, Universidad Autónoma de Madrid*, n.º 25 (2013), pp. 75-91. Disponible en https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/662768/ADHTA_25_5.pdf?sequence=1

Fraguas, R. «Mapa de la represión en la posguerra», en *El País*, 2 de mayo de 2010. Disponible en http://elpais.com/diario/2010/05/02/madrid/1272799462_850215.html

Greenberg, C. *Arte y cultura: Ensayos críticos*. Barcelona, Paidós, 2002.

Gual Boronat, Ó. *Bocadillos de autarquía. La historieta del primer franquismo*. Valencia, Departament d´Historia Contemporània. Universitat de València, 2008.

—*Viñetas de posguerra. Los cómics como fuente para el estudio de la historia*. Valencia, Universitat de València, 2013.

Lara, A. (coord.) *Tebeo. Los primeros cien años*. Madrid, Anaya, 1996.

Martín, A. «La historieta española de 1900 a 1951», en *Arbor*, n.º extraordinario (septiembre 2011), pp. 97-98.

Ministerio de Información y Turismo. «Orden de 21 de enero de 1952 por la que se crea la Junta Asesora de Prensa Infantil», en *Boletín Oficial del Estado*, n.º 32 (1952), p. 475. Disponible en http://www.boe.es/datos/pdfs/BOE/1952/032/A00475-00475.pdf

Moix, T. *Historia social del cómic*. Barcelona, Bruguera, 2007.

Molinero, C. *La captación de las masas. Política social y propaganda en el régimen franquista.* Madrid, Cátedra 2005.

Otero, L. *Flechas y Pelayos. Moral y estilo de los niños franquistas que soñaban imperios*. Madrid, Editorial EDAF, 2000.

Pascua Febles, I. *La literatura traducida y censurada para niños y jóvenes en la época franquista: Guillermo Brown*. Las Palmas de Gran Canaria, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, 2011.

Porcel, A. (coord.) «Roberto Alcázar, símbolo de una época», en *Historia del tebeo valenciano*. Valencia, Editorial Prensa Valenciana, 1992, pp. 113-150.

—*La historia del tebeo valenciano*. Onil, Edicions de Ponent, 2002.

—«La historieta española de 1951 a 1970», en *Arbor*, n.º extraordinario (septiembre 2011), pp. 129-158.

—*Superhombres ibéricos*. Onil, Edicions de Ponent, 2014.

Ramírez, J. A. «Grupos temáticos del tebeo de aventura en la España de posguerra: Notas para una historia de la iconografía e ideología (y II)», en *Cuadernos de Realidades Sociales*, n.º 9 (1976), pp. 87-150.

—«Estructura e ideología del tebeo de aventuras en la España de la posguerra», en *Cuadernos de Realidades Sociales*, n.º 13 (1977), pp. 27-46.

Rey, J. «Cómic, cultura y propaganda: los tebeos que yo leí», en *Actas de las primeras Jornadas sobre cómic, comunicación y cultura: El cómic en el nuevo milenio*. Sevilla, Universidad de Sevilla, 2001, pp. 25-36.

Tadeo, J. F. «*Roberto Alcázar y Pedrín*», en *Krazy cómics*, n.º 8 (1990), pp. 25-26.

Vázquez, J. M. *Prensa Infantil y Juvenil: Pasado y presente*. Madrid, Comisión de Información y Publicaciones Infantiles y Juveniles. Dirección General de Prensa del Ministerio de Información y Turismo, 1967.

Vidal, J. *De Yellow Kid a Superman. Una visión social del cómic*. Barcelona, Milenio, 1999.

VV. AA. «El folletín por entregas y el serial», en *Anàlisi*, n.º 9 (1984), pp. 143-166. Disponible en http://www.raco.cat/index.php/Analisi/article/view/41273/88288.

CuCoEnsayo

El día que mi padre comenzó a hablar. Trauma y memoria de la Guerra Civil española en *Un largo silencio* de Miguel Gallardo

Diego Espiña Barros

Purdue University Northwest

Diego Espiña Barros (Forcarei, 1979) es doctor en Teoría de la Literatura y Literatura Comparada por la Universidade de Santiago de Compostela y licenciado en Periodismo por la Universidad Carlos III de Madrid. Es Visiting Assistant Professor en Purdue University Norwest en EE. UU. Su actividad investigadora se desarrolla en el amplio campo de los estudios culturales con especial atención a las representaciones de memoria colectiva y traumática tanto en la literatura como en la novela gráfica contemporáneas. Prepara un libro sobre memoria colectiva y novela gráfica.

Fecha de recepción: 2 de noviembre de 2016

Fecha de aceptación definitiva: 17 de noviembre de 2016

Resumen

En 1997 Miguel Gallardo tomó las páginas escritas por su padre en las que resumía parte de su vida y su participación en la Guerra Civil española para dibujar *Un largo silencio*, un cómic híbrido que podría ser clasificado como una (auto)biografía. Esta novela gráfica muestra el impacto causado por los recuerdos traumáticos de los sobrevivientes en las siguientes generaciones y la importancia de llegar a acuerdos con el pasado. Antes que obras más recientes de la novela gráfica española, el trabajo de Gallardo discute el problema en torno a la memoria de la Guerra Civil en la España actual. Este trabajo analizará las técnicas utilizadas por el autor para trasladar la vida de su padre a las páginas de un cómic hasta convertir *Un largo silencio* en la (re)construcción de una memoria traumática que, al final, será la suya propia.

Palabras clave: cómic, novela gráfica, historia, memoria colectiva, biografía, trauma, Guerra Civil española

Abstract

In 1997, Miguel Gallardo took a text written by his father, in which he describes part of his early life and his participation in the Spanish Civil War, to draw *Un largo silencio*, an hybrid graphic novel which could be classified as an (auto)biography. This graphic novel shows the impact of traumatic survivor testimonies and memories on the next generations and the importance of dealing with the past. Gallardo's work discusses, before more recent works in Spanish graphic novel, the problem around the memory of the Civil War in Spain today. This paper will approach the techniques used by the author to follow his father's life until reaching *Un largo silencio*, an exercise in the (re)construction of a traumatic memory which, in the end, will be his own.

Key words: Comic, Graphic Novel, History, Collective Memory, Biography, Trauma, Spanish Civil War.

Cita bibliográfica

Espiña Barros, D. «El día que mi padre comenzó a hablar. Trauma y memoria de la Guerra Civil española en *Un Largo Silencio* de Miguel Gallardo», en *CuCo, Cuadernos de cómic*, n.º 7 (2016), pp. 88-109.

Cuando en 1986 Art Spiegelman publica la primera parte de su célebre *Maus*, pocos lo entendieron y muchos lo criticaron.[1] En primer lugar, por la naturaleza de la obra, ya que se trataba de un cómic, un medio a menudo denostado y frecuentemente identificado con el público infantil. En segundo lugar, por la materia que trataba. Nada más y nada menos que algo tan serio y doloroso como el Holocausto a partir de los recuerdos del padre del autor, Vladek Spiegelman, un judío polaco superviviente de Auschwitz. Por un lado, *Maus* ponía en jaque a la llamada academia rompiendo los esquemas mediáticos configurados en torno a qué debe ser y qué no debe ser considerado cultura. En segundo lugar, Spiegelman desafiaba de forma directa las palabras con las que Theodor Adorno compuso una de las metáforas que más ha calado en la memoria colectiva asociada al Holocausto y según las cuales escribir poesía después de Auschwitz sería ya un acto de barbarie.[2] Spiegelman no solo pretendía hacer poesía (en el sentido más aristotélico del término), sino que a esta le daba forma de cómic.

Recordamos las vicisitudes que acompañaron a la publicación de *Maus* para hablar de otra obra que aunque tiene muchas e importantes diferencias para con la anterior, guarda con la de Spiegelman no pocas similitudes. Hablamos de *Un largo silencio*, del reconocido autor catalán Miguel Gallardo. Partes del libro serían publicadas por primera vez en 1997 en la revista *Nosotros Somos los Muertos*. Se trataba de historietas cortas que se incluirían más tarde en un pequeño volumen titulado *Un largo silencio* que llegaría a las librerías especializadas en 1997 a cargo de Edicions de Ponent.[3] El contenido metafórico del volumen estaba presente desde el mismo título y al mismo tiempo resultaba premonitorio de lo que nos proponemos abordar a continuación, que no es otra cosa que la representación del pasado traumático de todo un país centrado en la figura de una persona anónima, en este caso, el padre del propio autor.

---

[1] Sirva como ejemplo el hecho de que Spiegelman «no dibuja cómics» según el crítico Lawrence L. Langer, autor, en 1991, de la reseña que publicó el prestigioso suplemento literario de *The New York Times* con motivo de la aparición del segundo volumen de *Maus*. En opinión de Langer, la obra de Spiegelman era simplemente «una forma seria de literatura pictórica, que sostiene e incluso intensifica, la potencia del primer volumen. Resiste toda etiqueta». Asimismo, esa misma publicación se negó a colocar a *Maus* en la lista de «no-ficción», lo que provocó incluso la protesta del propio Spiegelman.

[2] Adorno, T. W. *Crítica cultural y sociedad*. Madrid, Sarpe, 1984, p. 248.

[3] Gallardo Sarmiento, F. y Gallardo, M. *Un largo silencio*. Bilbao, Astiberri, 2012. Esta será la edición a la que haga referencia durante todo el presente artículo.

En primer lugar hay que señalar que la aparición de la obra de Gallardo tuvo lugar antes de que la fiebre que posteriormente rodearía a lo que llamamos memoria histórica —algo que finalmente hoy parece que ha sido mitigado— nos estallase en la cara, tanto desde un punto de vista político como institucional. Un «a vueltas con la memoria» que durante los años que fueron desde la década de los noventa hasta bien entrados los dos mil pareció impregnar cualquier manifestación cultural de la vida española. Así se sucedieron estrenos de películas y publicaciones de libros —la apoteosis llegó en el ámbito editorial con la publicación en 2001 de *Soldados de Salamina*, obra de un por entonces semidesconocido Javier Cercas—, cuya materia no era otra que rescatar de un supuesto olvido a los perdedores de la contienda civil española y las consecuencias que la posterior dictadura tuvieron en la conformación de la España contemporánea, tanto desde un punto de vista social como político y también cultural.

Este «imperio de la memoria», como ha sido calificada irónicamente por el historiador Santos Juliá, esta obsesión por el recuerdo, no era un fenómeno exclusivo de España y ni siquiera alcanzaba la etiqueta de novedad.[4] Juliá defendía la labor que venían realizando historiadores desde el final de la dictadura franquista, entre los que él mismo se encontraba, en contraposición a una nueva generación de estudiosos, literatos, críticos de la cultura nacidos en torno a la transición y que «ha pasado a ocupar la primera fila» y a los que, en su opinión «ya no interesa tanto lo que ha pasado sino su memoria; no los hechos sino sus representaciones, que adquieren una especie de existencia autónoma, independiente de los hechos representados».[5] Si bien hay que concederle a este autor un punto de razón, también lo es el hecho de que este *boom* memorialístico se producía por primera vez fuera de la torre de marfil de la academia, alcanzando su máxima expresión en las múltiples manifestaciones de la cultura de masas, entre las cuales, como veremos, el cómic no fue ajeno; de ahí, a nuestro entender, su enfado.

En segundo lugar, Gallardo, como Spiegelman, tuvo que ver cómo sobre su obra expandía una suerte de manto, no tanto de silencio como de olvido, hasta su reedición en 2012 a cargo de Astiberri. En ese tiempo, *Un largo silencio*, a la que a partir de ahora nos referiremos como el acrónimo de *ULS*, también fue objeto de críticas basadas en su propia naturaleza genérica: la aseveración de «no era un cómic» fue una de las justificaciones esgrimidas por algunos críticos para no concederle el premio a la mejor obra en el Salón Internación del Cómic en su decimosexta edición celebrada en 1998.[6]

Es cierto, no obstante, que *ULS* es un cómic particular. El esqueleto de la obra es un texto autobiográfico de treinta y tres páginas escrito por Francisco Gallardo, padre del dibujante,

[4] Juliá Díaz, S. «Bajo el imperio de la memoria», en *Revista de Occidente*, n.º 302-303 (2006), p. 7.

[5] *Idem.*

[6] Así al menos lo manifiesta el crítico de cómic Pepo Pérez en su reseña a la reedición de la obra y que publicó en su blog personal el 29 de abril de 2012 titulada «Un silencio más largo». Disponible en http://pepoperez.blogspot.com. Blog personal, http://pepoperez.blogspot.com/2012/04/un-largo-silencio-francisco-gallardo.html.

en el que este narra partes de su infancia y juventud así como su participación en la Guerra Civil como oficial del ejército republicano. El texto de Gallardo viene acompañado de quince páginas dibujadas por su hijo Miguel, además de otras treinta y una ilustraciones —dos de ellas a página entera— en donde el dibujante ahonda en algunas de las vivencias narradas y lo hace de una forma mucho más dramática y descarnada que la propia narración de su progenitor. Hay que dejar clara una cosa desde el principio. A diferencia de *Maus* y obras posteriores como *El arte de volar* (2009), de Antonio Altarriba y Kim, en *ULS* no nos encontramos con una biografía —ni mucho menos con una autobiografía, si nos atenemos a los clásicos postulados del pacto de Lejeune—[7] al uso y completa, sino más bien de una sucesión de episodios autobiográficos, un tanto deslavazados, que son producto de la locuacidad de una persona que, una vez superado el trauma de la guerra así como el silencio —el título, como vemos, no es casual— que el nuevo régimen de Franco impuso sobre los vencidos, una vez llegada la democracia, como recuerda su propio hijo, «no paró de hablar».[8]

En este sentido, una vez que nos enfrascamos en la lectura de la obra, el testimonio de Francisco Gallardo destaca por su sinceridad y un exacerbado interés por los datos y los detalles históricos a menudo acompañados estos de una profusión de pruebas, tanto de naturaleza cronológica como documental. De esta manera, el relato de Gallardo (padre), salpicado y complementado en ocasiones por las ilustraciones de su hijo, tiene un cierto espíritu documental de la misma forma que se convierte en un discurso catártico.

ULS se abre con un prólogo en cómic a doble página que le sirve al propio autor para describir de forma muy emotiva a su padre y, a la vez, sentar las bases por las que va a desarrollarse el cómic (FIG. 1). La historia de Francisco Gallardo se construye a partir de una serie de episodios que durante cuarenta años habían permanecido literalmente escondidos tras un muro de silencio tanto interno —la manifestación del trauma ocasionado por la derrota en la Guerra Civil— como externo; este, como hemos señalado, impuesto por los cuarenta años de dictadura que siguieron a la victoria de Franco en la Guerra Civil española. Es la de Francisco Gallardo una historia personal pero también, como deja claro su propio hijo en las dos páginas que sirven de prólogo, una historia colectiva que, ejemplificando en una de tantas vidas anónimas, busca erigirse en símbolo del bando de los derrotados en la contienda que finalizó en 1939 y, por extensión, de parte de la memoria colectiva de todo un país.

[7] Philippe Lejeune define en 1975 el género autobiográfico en base a dos postulados. Por una parte, la identidad nominal que se establece entre el personaje principal y autor de una obra; por otra, con el pacto de lectura (pacto autobiográfico) establecido en el propio libro (clasificado en autobiográfico, novelesco o pacto cero) y que debe ser aceptado por el propio lector, ya que este acepta que lo que está leyendo es «la vida» del propio autor. Lejeune habla de «casos ciegos» y cita dos posibilidades: que en una novela el héroe tenga el mismo nombre que el autor o que en una autobiografía declarada no haya identidad nominal. Para profundizar más en este concepto ver: Lejeune, Ph. *El Pacto autobiográfico y otros estudios*. Megazul-Endimion, Madrid, 1994.

[8] Srabsenta. «Historias de la Guerra con Paco Roca, Miguel Gallardo y Antonio Altarriba», en *Cosas de Absenta*. 11 de diciembre de 2013. Disponible en http://srabsenta.blogspot.com.es. Blog personal. http://srabsenta.blogspot.com/2013/12/historias-de-la-guerra-con-paco-roca.html.

MI PADRE FUE UN HÉROE
NI UNO DE NOVELA BARATA COMO LAS QUE GUARDABA EN EL SEGUNDO CAJÓN DE SU MESA, EN LA OFICINA...
SU HAZAÑA HA SIDO SOBREVIVIR
SOBREVIVIR PARA ENAMORARSE DE MI MADRE...
PARA QUE YO Y MI HERMANO ESTEMOS AQUÍ...
SOBREVIVIR PARA HACER AMIGOS, PARA LEER, PARA REÍR...
PARA TODO ELLO, MI PADRE SE TUVO QUE CONVERTIR EN UNA SOMBRA, Y LAS SOMBRAS NO TIENEN VOZ.
AHORA YO LE PRESTO UNA VOZ PEQUEÑA, QUE ES LA MÍA.
MI PADRE ESTUVO 40 AÑOS CALLADO COMO UNA TUMBA, INTENTANDO NO DECIR UNA PALABRA MÁS ALTA QUE LA OTRA.
TODOS ESOS AÑOS YO CREÍ QUE SE ESCONDÍA DE LA VIDA.
CUANDO AL FINAL HABLÓ, FUE PARA REPETIR UNA VEZ Y OTRA LA MISMA HISTORIA.
IDEALES
UNA HISTORIA QUE A FUERZA DE OÍRLA, SE ME HA QUEDADO GRABADA Y QUE ME HA DESCUBIERTO AL HOMBRE DETRÁS DE LA SOMBRA.
ÉSTA ES LA MISMA HISTORIA QUE ME CONTÓ MI PADRE UNA Y OTRA VEZ.
HECHA DE TROZOS Y RETALES, DE PIEZAS QUE NO ENCAJAN, PERO QUE YO SÉ QUE ES CIERTA.
Y ASÍ VOY A INTENTAR CONTARLA, DÁNDOLE A MI PADRE UNA VOZ...
UNA VOZ QUE CUENTA UNA PARTE DE LA HISTORIA CADA VEZ MÁS OLVIDADA, PERO QUE LOS QUE LA VIVIERON LA RECORDARÁN PARA SIEMPRE.

FIG. 1. Gallardo Sarmiento, F. y Gallardo, M. *Un largo silencio*. Bilbao, Astiberri, 2012, pp. 6-7.

Las memorias de Gallardo, escritas en la década de los ochenta una vez instaurada una, por entonces, débil democracia en España y cuando su protagonista tenía ya setenta años, se abren con los recuerdos de una infancia humilde en la que, a base de privaciones y trabajo duro, el protagonista consigue salir de su Linares natal hasta poder sacarse un título en electricidad industrial. Una vez finalizada la carrera, de la cual Gallardo nos informa que se licenció con «el mejor expediente académico de todos los alumnos que habían pasado por la escuela desde que se creó en el año 1910»,[9] el protagonista se incorpora al servicio activo en 1935, justo un año antes del comienzo de la guerra, momento en el que su vida volverá a dar un cambio que ya será definitivo. Debido a su formación, Francisco es destinado al Grupo Escuela de Información y Topografía, primero con el grado de alférez y, a partir de febrero de 1938, como capitán, grado con el que acabará su periodo militar y que acabará por causarle bastantes problemas una vez finalizada la contienda. En enero de 1939, con la toma de Barcelona por las tropas del general Franco, la vida de Francisco dará el vuelco definitivo (al menos en lo relacionada con el periplo vital que durante décadas prefirió mantener en silencio para con su familia). Esta comienza con el exilio temporal en el sur de Francia como prisionero de los tristemente célebres campos de Argelès-sur-Mer y Barcarès. Cansado de guerras y penalidades, Francisco decide arriesgarse y volver a España como un vencido, donde será hecho prisionero en diciembre de 1939.

[9] Gallardo, F. y Gallardo, M. *Op. cit.*, p. 20.

En ese momento, el otrora capitán del ejército republicano es un preso más de las distintas cárceles en las que los vencedores confinaron a los vencidos en los primeros meses después de la victoria. Su estancia en las primeras cárceles franquistas finalizará en mayo de 1940 cuando, gracias a la ayuda de unos amigos y al pago de cuatrocientas pesetas a cambio de una carta de Falange avalando su adicción «al Glorioso Movimiento Nacional», Francisco será puesto en libertad y se pondrá a buscar trabajo. Comienza entonces la última etapa de su vida y el anticipo del final de sus apuradas memorias. Esta última parte de su vida está marcada por un acontecimiento del que poco o nada nos dice más allá de señalar que se trató del «suceso más feliz de [su] vida y que la cambió por completo: conoc[ió] a la que habría de ser [su] mujer».[10] De alguna forma, el matrimonio y la familia en la nueva España franquista será para Francisco el parteaguas de una nueva existencia y la excusa perfecta para dejar de mirar a una especie de yo anterior que solo ahora ha accedido a recordar. Francisco Gallardo morirá finalmente en 1997, curiosamente el mismo año de la primera publicación de *ULS*.

Memoria y Guerra Civil

A la hora de hablar de la memoria de la Guerra Civil española hemos de reconocer que, como ya ocurriera en su día con el propio Holocausto, se ha convertido en un recuerdo heredado por segundas y terceras generaciones que se han lanzado a la recuperación de una remembranza perteneciente a otros. Esto se debe fundamentalmente a dos razones: la primera es de orden cronológico-vital, mientras que la segunda tiene que ver con unas circunstancias históricas concretas. A diferencia del exterminio de los judíos durante la Segunda Guerra Mundial, evento posterior en la cronología histórica, la restauración de la memoria de la contienda española ha resultado ser mucho más tardía. En primer lugar, a causa de la existencia de cuarenta años de dictadura que colocaron un manto de silencio no solo sobre la rememoración pública de los vencidos, sino también sobre, en muchas ocasiones y como consecuencia del miedo a las represalias, la familiar. En segundo lugar, por la desaparición física de muchos de los supervivientes del conflicto una vez comenzada la labor de rememoración pública del pasado. Podríamos decir que, como arguye Reig Tapia, «*sensu stricto*, la guerra no acabó el 1 de abril de 1939 sino el 20 de noviembre de 1975».[11] Esta es la razón de que precisamente esta última, la memoria familiar, haya sido la que en una fecha más reciente se haya ido convirtiendo en un producto cultural al igual que con anterioridad lo hizo la Solución Final.

Antes de seguir adelante en nuestro análisis convendría aclarar unos cuantos conceptos y cómo estos han acabado siendo desarrollados a la hora de abordar el recuerdo de la Guerra Civil en España. Fue Maurice Halbwachs el primer autor en acuñar el término de «memoria colectiva» para referirse al hecho de que todos nuestros recuerdos individuales se conforman

[10] *Ibid.*, p. 62.

[11] Reig Tapia, A. *Memoria de la Guerra Civil: los mitos de la tribu*. Madrid, Alianza, p. 11.

en último término en base a una configuración social.[12] Así, el individuo solo es capaz de recordar porque pertenece a uno o más grupos cuyas experiencias van modelando sus propios recuerdos y los de cada uno de los individuos que constituyen dichos grupos. La creencia de Halbwachs en la existencia de una memoria colectiva no significa que los recuerdos de los individuos que conforman una determinada colectividad sean idénticos. En su opinión, los recuerdos de cada individuo en relación a determinados acontecimientos históricos se configuran de diferente forma dentro del grupo: esto es, en relación a los demás, a las imágenes, documentos, objetos que servirían como portadores de recuerdos, tanto autobiográficos como colectivos. Como pretendo señalar a continuación, *ULS* está repleto de objetos que no solo son portadores de memoria sino que sirven de canalizadores de la misma.

A principios de la década de los noventa comienzan a desarrollarse los estudios sobre la memoria desde la perspectiva de las ciencias sociales y políticas, con el objetivo fundamental de analizar de qué modo los acontecimientos traumáticos del pasado siglo habían influido en las sociedades que los habían padecido. En este contexto hay que citar los trabajos de Winter y Sivan (1999) que tratan de catalogar tres tipos de memoria: la del *homo psichologicus*, la del *homo sociologicus* y la del *homo agens*.[13]

Si el individuo recuerda únicamente en una dimensión íntima de la memoria estamos ante el *homo psichologicus*. En el caso que nos ocupa, este sería el papel de Francisco al relatar (y escribir) su propia autobiografía que, al mismo tiempo que posee una carga testimonial, tiene que ver con la memoria pública en la medida en que se trata de la recuperación de unos recuerdos que han permanecido silenciados durante décadas.

Cuando el individuo construye su propia memoria en base a recuerdos ajenos haciendo que su propia memoria individual entre en contacto con las de otros, nos encontramos ante lo que los autores señalados denominan *homo sociologicus*. Así, en el caso que nos ocupa, Francisco resume su autobiografía en las treinta páginas mecanografiadas que posteriormente serán usadas como base del libro que realizará su hijo. Sabemos también que los recuerdos de Francisco, en su condición de personales (individuales), están mediatizados por el contexto social en el que se insertan, en este caso el de la España de principios del siglo pasado. Es por esta razón que no debemos entender *ULS* como el producto únicamente de los recuerdos del protagonista, sino como algo colectivo, en el que en última instancia entraría la acción de Miguel, hijo del protagonista y último urdidor de la memoria de su padre en formato cómic —«Y así voy a intentar contarla, dándole a mi padre una voz…» [p. 7]. Este aspecto se hace evidente en las cinco historietas que acompañan a las cuartillas de Francisco dibujadas por Miguel. Sin duda en ellas se reflejan los recuerdos de Francisco pero también los de su hijo acerca de una época y unos hechos que ya de una manera general forman parte de nuestra memoria colectiva y, en especial, de la de Miguel como miembro de la segunda generación de supervivientes.

[12] Halbwachs, M. *La Mémoire Collective*. París, Presses Universitaires de France, 1968.

[13] Winter, J y Sivan, E. «Setting the Framework», en Winter, J. y Sivan, E. (eds.) *War and Remebrance in the Twentieth Century*. Cambridge, Cambridge University Press, 1999, pp. 6-39.

Por último, me interesa hablar de una tercera categoría no menos importante. Siguiendo la clasificación de Winter y Sivan, nos encontramos ante un *homo agens* cuando el individuo portador de recuerdos, esto es, de memoria, tiene además capacidad de acción y repercusión en el ámbito de la esfera pública de manera que, además de ser portador de recuerdos, es capaz de influir en la conmemoración social. A la hora de identificar esta figura podemos pensar en líderes de opinión o políticos; pero también, y quizá este aspecto es más importante, en los intelectuales y autores quienes por medio de sus obras ayudan a configurar no solo el discurso oficial de la memoria —como se hizo por ejemplo durante el franquismo hablando de «conmemoraciones de la victoria»—, sino su reverso; es decir, la recuperación de aquella memoria que permaneció solapada por la dictadura. Sin duda, Miguel Gallardo en su condición de autor de cómics de cierto prestigio ejerce, en calidad de ejecutor de la obra que centra este análisis, un papel claro de *homo agens*.

He hecho referencia al concepto del *homo agens* porque me parece muy importante a la hora de hablar precisamente de la memoria colectiva de un acontecimiento con las particularidades de la Guerra Civil española, donde, como tratamos de señalar antes, fueron precisamente los artistas los responsables de la recuperación de, al menos, una parte de los recuerdos colectivos. Durante el franquismo, se impuso una memoria oficial completamente homogénea, reproduciendo solo la ideología del poder (una dictadura de corte fascista que seguía las pautas del nacionalcatolicismo) sin posibilidad de réplica o deslegitimación alguna. A ello hay que unir el factor del exilio, pues en la España de 1939 muchos de los artistas, intelectuales y políticos (*homo agens*) se marcharon del país, quedando la mayor parte de la sociedad —y con ella, su memoria— quebrada y a merced de los vencedores, cuyos propios autores e «intelectuales» (si se puede usar este término para hablar incluso de cultura en un régimen dictatorial falto de libertades) fueron los encargados de crear la narrativa y la rememoración oficial de la guerra.

Esta circunstancia no impidió, por supuesto, que desde el extranjero se siguiera desarrollando una memoria comunicativa, encargada de deslegitimar la dominante patrocinada por el régimen y sus afectos; y que aquella fuera dejando huellas en la rememoración colectiva clandestina que se producía en el interior del país. Por eso cabe subrayar también la labor de los pequeños grupos de vencidos que, desde dentro de las fronteras españolas, fueron legando a las generaciones venideras, especialmente el ámbito familiar, parte de sus recuerdos y compartiéndolos con otros individuos que hubieran vivido situaciones similares. Si tenemos en cuenta la teoría de las generaciones, veremos cómo la rememoración pública de hechos traumáticos tiende a producirse unos veinticinco o treinta años después de transcurridos los acontecimientos.[14] En el caso español, esa rememoración pública por tanto comienza a producirse al completo una vez bien implantada la democracia. El hecho de que haya sido necesario el paso del tiempo significa que los recuerdos continuaban produciendo dolor también en aquellos que no habían vivido la guerra de primera mano pero que, o bien

[14] Assmann, A. *Construction de la mémoire nationale: une brève histoire de l'idée allemande de Bildung*. Paris, Éd. de la Maison des Sciences de l'Homme, 1994.

habían sufrido las consecuencias de la dictadura, o bien habían sido víctimas del posterior pacto con el que esta permitió el paso a la democracia.

Dejando a un lado las circunstancias en las que tuvo lugar la santificada Transición española a la democracia, así como la gestión de la memoria colectiva —incluyendo el supuesto y célebre «pacto de silencio» entre las fuerzas vivas del país que tan bien analiza Paloma Aguilar en su canónico libro sobre la memoria de la Guerra Civil—,[15] nos encontramos con que desde mediados de los años noventa ha emergido una nueva construcción social de la memoria implicando a organizaciones sociales y partidos políticos. Este proceso culminó con la Ley de Memoria Histórica que hoy, con un gobierno de signo distinto al que la promulgó en 2007, ha sido de nuevo reducida a una especie de ostracismo no oficial que ha servido para dejar al descubierto las débiles costuras sobre las que se basa el sistema democrático español.[16] Y eso pese a que la ley distaba mucho de ser perfecta. Como señalaron Delgado, Demange y Géal, dicha normativa

> [p]ese a los muchos avances, se niega a implantar una determinada memoria histórica o a reconstruir una supuesta memoria colectiva y opta por amparar la recuperación de la memoria personal y familiar, que incluye el derecho a la reparación de las injusticias sufridas en forma de condenas, sanciones o violencia, «cualquiera que fueran el bando o la zona en la que se encontraran quienes las padecieron».[17]

Como se hizo durante los años de la Transición, sería de nuevo un ejecutivo socialista el encargado de renunciar a la idea de hacer justicia vía una recuperación de la memoria optándose por una equiparación *de facto* entre las víctimas, dejando a un lado las causas de la

[15] Aguilar Fernández, P. *Memoria y olvido de la Guerra Civil Española*. Madrid, Alianza, 1996.

[16] La Ley de Memoria Histórica (en realidad «Proyecto de Ley por la que se reconocen y amplían derechos y se establecen medidas a favor de quienes padecieron persecución o violencia durante la Guerra Civil o la dictadura») fue una de las leyes más controvertidas aprobadas por el gobierno socialista durante la legislatura 2004-2008. Cuando el presidente José Luis Rodríguez Zapatero trató de acercar posturas y consensuar la legislación, las negociaciones implicaron a todo el arco parlamentario y contaron incluso con la participación y el asesoramiento de académicos de diferentes ámbitos. El proceso se demoró más de dos años y estuvo vigilado por organizaciones internacionales como Amnistía Internacional. Sin embargo, los aspectos más controvertidos de la Ley, como la condena sin paliativos al régimen de Franco, la ilegitimidad de sus sentencias y la abolición de algunas de sus leyes provocó muchas tensiones en la sociedad española e hizo posible que la norma contase con un apoyo unánime. Finalmente, la Ley fue aprobada con el apoyo de todos los partidos políticos con representación parlamentaria, a excepción del principal grupo de la oposición, el Partido Popular, y los nacionalistas de Esquerra Republicana de Cataluña. Curiosamente, ambos se encuentran en las antípodas en cuanto a su ideología política. El 21 de octubre de 2007, el Congreso de los Diputados aprobó la Ley de Memoria Histórica que reconoce y extiende los derechos de las víctimas de la Guerra Civil, y permite la recuperación de los restos de los desaparecidos y las historias familiares así como la dignidad de los perdedores de la contienda. Tras el triunfo del Partido Popular en las urnas en 2012, la Ley se encuentra hoy prácticamente en suspenso y, aunque no ha sido derogada, las asociaciones por la recuperación de la memoria histórica denuncian que el nuevo ejecutivo no ha hecho nada por implementarla y que incluso ha puesto obstáculos para que se desarrollen algunos de sus aspectos prácticos.

[17] Delgado, A., Demange, Ch. y Géal, P. «La Guerra Civil y la dictadura de Franco en la España democrática: actores y factores de un conflicto de memoria», en Tyras, G, y Vila, J. (eds.) *Memoria y testimonio. Representaciones memorísticas en la España contemporánea*, Madrid, Editorial Verbum, 2012, p. 57.

guerra apuntalando así uno de los pilares sobre los que se basa la democracia española: el mito de la reconciliación y el perdón que presidieron los años de la Transición.

La ausencia de ese ejercicio de rememoración en el conjunto de la sociedad impulsada por las instituciones públicas ha resultado en una memoria colectiva que sigue hoy todavía seccionada en diferentes memorias familiares e individuales que encuentran eco de expresión en medios como el cómic.

Es precisamente este espectro familiar el que ha permitido que buena parte de los recuerdos se hayan mantenido vivos. La memoria de los perdedores de la contienda está caracterizada por el trauma que siguió a la derrota y cuya manifestación se tradujo en miedo, vergüenza y represión hasta el final de la dictadura. También, sobre todo, silencio, un silencio que cuando por fin se rompe, da salida a un torrente que no se detiene. Miguel Gallardo recuerda de una manera muy convincente sus recuerdos acerca de la relación de su familia para con el pasado republicano de su padre. También cómo este se mantuvo en silencio, pero que cuando empezó a hablar, a dar rienda suelta a su memoria, tras la muerte de Franco, ya no dejó de expresarse.

> [E]so es lo que fue, desde que estalló la guerra hasta que murió Franco. Todo ese tiempo calló como una puta como hicieron todos los que estaban como él. Cuando mi padre se ponía ante la televisión empezaba a largar... Primero en voz baja y, a medida que fue avanzando, fue a más. Entonces murió Franco y fue acojonante. Vivíamos en Lleida, que era un sitio ultra cerrado, nacionalista y católico. Mi padre trabajaba en FECSA y nos consta que tenía mogollón de compañeros republicanos. En cambio, ninguno hablaba sobre su pasado. Incluso había uno que tenía la tapadera perfecta porque ¡tenía una tienda de santos! Por otra parte, también me acuerdo que una vez me llevé una bronca monumental por colgar en mi habitación un póster del Che Guevara. Esto sería más o menos en 1972. Y también recuerdo que, cuando mi hermano hizo la mili, vino a casa una pareja de la Guardia Civil porque debería constar que mi padre había luchado en la guerra defendiendo el bando republicano. No pasaba nada pero... Había esa cosa como de... ¡cuidado! (...) Incluso había la leyenda de que cuando Franco vino a Lleida, una semana antes se hizo una batida por la ciudad y acabó un montón de gente en la cárcel. Uno era un pobre hombre que trabajaba en una tienda de electrodomésticos. Se lo quedaron unos días en prisión y luego lo mandaron a casa. (...) Luego, cuando murió Franco, creo que mis padres ya vivían aquí. Fue entonces cuando gestionamos los papeles de militar de mi padre, que llegó a capitán. Cuando los tuvo, te diré que jamás en mi vida he visto a una persona más feliz que él. A partir de entonces mi padre no paró de hablar y aprovechaba cualquier ocasión para hacerlo. Te pongo un ejemplo de escena familiar en Navidad... Alguien decía «¡Joder, vaya mierda de macarrones!» y él... «¡Macarrones! Pues en la guerra...» Y entonces todos ya decían... «ya está tu padre con sus historias de la guerra». Y, yo pensaba... ¡Aquí hay una historia cojonuda que hay que contar! Pero no sabía cómo ni cuándo. Al final, lo chinchamos tanto que escribió sus memorias en veinte folios.[18]

En este sentido, la construcción en forma de cuartillas que Francisco Gallardo comienza a realizar sobre sus propios recuerdos, lejos de ser inamovible e impermeable, es reflexiva en la medida en que se nutre de una memoria individual (la suya propia) que, a su vez, se ve alimentada por las circunstancias que lo rodean, así como por recuerdos de personas cuyas

[18] Srabsenta, *Op. cit.*

experiencias eran afines. Tal vez la clave de cómo se produce la rememoración pública del trauma vivido esté precisamente en ese largo silencio que da título a la obra de su hijo; en esos treinta y seis años en los que bajo el régimen franquista el padre del autor no se atrevió o no quiso contar su historia. Tiempo suficiente para sopesar los hechos, para hacer balance y para adquirir conocimiento del alma humana.

Francisco Gallardo confiesa que perteneció al bando republicano porque simpatizaba con aquellas ideas, pero sobre todo también porque era lo que le tocaba.

> Como prólogo a estas memorias diré que me tocó vivir la Guerra Civil en el lado de los que nunca habían tenido ni tenían nada, y siendo yo uno de ellos, defendí la República hasta que se acabó la Guerra Civil entre los dos bandos que luchaban (unos para mantener sus privilegios y otros para tener derecho a vivir y que los bienes materiales se repartiesen de una manera más equitativa). Nunca he pertenecido a ningún partido político.[19]

Las palabras con las que Francisco construye su narración huyen en todo momento de la emotividad, evita cargar las tintas contra el bando nacional y abandona toda actitud maniquea. El suyo es el relato de una experiencia humana frente a las dramáticas situaciones vividas, ya sea durante la guerra como después, en los campos de concentración franceses o en las prisiones franquistas. El único momento en el que Francisco hace evidente su desencanto y frustración es una vez reinsertado en la vida civil, cuando solicita ayuda a una mujer a la que él había socorrido previamente y encuentra como única respuesta la altanería y la indiferencia: «en aquel momento comprendí que la clase a la que yo pertenecía era la de los fantasmas y las sombras y con ellos me volví».[20] Allí, entre las sombras por las que se movían los vencidos en un contexto que les fue ajeno, permanecerá hasta que su hijo Miguel lo arrastre de nuevo hasta la luz pública mediante la publicación de su libro.

Del recuerdo a la representación

Es aquí donde debemos hacer referencia al concepto de *postmemoria*. Enarbolado por Marianne Hirsch en su análisis sobre la rememoración tardía del Holocausto, se refiere a cómo serán los hijos de los supervivientes de la Shoah los encargados de desarrollar e incluso llevar a cabo algunas de las mayores aportaciones a mantener viva la memoria de la tragedia. El caso canónico y que Hirsch analiza es el cómic de Spiegelman.[21] Esta autora parte de la presunción de que segundas e incluso terceras generaciones de supervivientes han desarrollado recuerdos y experiencias individuales que han estado marcados por unos eventos traumáticos de los que no fueron partícipes, ni siquiera como testigos, pero cuya evocación les

[19] Gallardo, F. y Gallardo, M. *Op. cit.*, p. 9.

[20] *Ibid.*, p. 41.

[21] Hirsch, M. «Family Pictures: *Maus*, Mourning, and Post-Memory», en *Discourse: Journal for Theoretical Studies in Media and Culture*. Vol. 15: Iss. 2, Article 1, 1993, pp. 3-29.

ha sido legada a través de familiares que sí lo fueron. Si esto está muy claro en la relación de Art Spiegelman con su padre, a la hora de analizar obras que tienen que ver con la memoria de la Guerra Civil española nos encontramos con situaciones semejantes habida cuenta de que lidiamos con un paréntesis impuesto por más de cuarenta años en el que el silencio de los vencidos fue la consecuencia más generalizada. En el caso que nos ocupa, el propio Miguel Gallardo explicita su propia experiencia a la hora de lidiar con el pasado silenciado de su propio padre incluso en el ámbito familiar. En un primer momento, el autor de *ULS* señala en el prólogo que va a contar la historia de su padre «dándole una voz», la misma historia que «a fuerza de oírla, se me ha quedado grabada y que me ha descubierto al hombre detrás de la sombra».[22] Esta voz pretende ser la de Francisco pero no debemos olvidar que está tamizada por el trabajo autoral de su hijo. En segundo lugar, es este el que interpretará la voz de su padre y la convertirá en viñetas que, en un oscuro blanco y negro —salvo en una ocasión que opta por una tonalidad roja—, representan vivencias ajenas.

La relación con el recuerdo traumático por parte de las segundas generaciones, como es el caso de Miguel Gallardo, vendría dada, por tanto, de una manera indirecta aunque siempre dentro del seno familiar —«la misma historia que me contó mi padre una y otra vez»—, dando lugar a un síndrome marcado por la tardanza. En este sentido, Marianne Hirsch indica que

> los descendientes de los supervivientes (tanto víctimas como perpetradores) de eventos traumáticos masivos tienen una conexión tan profunda con los recuerdos del pasado de la generación precedente que sienten la necesidad de llamar a esta conexión *memoria* de modo que, en circunstancias extremas, la memoria *pueda* ser transmitida a aquellos que en efecto no vivieron dicho evento. Al mismo tiempo —asumamos esto—, esta memoria recibida es distinta de los recuerdos de los testigos y participantes.[23]

Nos interesa especialmente la última afirmación de Hirsch. Dado que, como es lógico, la memoria recibida es «distinta» de la que portan los testigos y protagonistas de primera mano, la importancia de la postmemoria desarrollada por esta segunda generación radica en que su conexión con el referente principal no se debe al recuerdo, sino «a través de la representación, la proyección y la creación».[24] Al haber nacido en su mayoría en fechas posteriores, el acceso de Miguel Gallardo a los recuerdos de la Guerra Civil es fruto de un aprendizaje. En primer lugar, mediante una íntima transmisión de conocimientos, imágenes y comportamientos entre los cuales han crecido (la memoria comunicativa de su padre). En segundo lugar a la propia labor del autor como miembro de una sociedad que recuerda «colectivamente». En este sentido, las «escrituras» de los autores —no tanto la de Francisco como la de su hijo Miguel— implican un proceso dual de acercamiento y distanciamiento.

[22] Gallardo, F. y Gallardo, M. *Op. cit.*, p. 7.

[23] Hirsch, M. «The Generation of Postmemory», en *Poetics Today*, Vol. 29, n.º 1, 2008, pp. 105-106. [La traducción es mía].

[24] Hirsch, M. «Surviving Images: Holocaust Photographs and the Work of Postmemory», en *The Yale Journal of Criticism*. Vol. 14, n.º 1, 2001, p. 8. [La traducción es mía].

En palabras de Erin H. McGlothlin, «en lugar de recordar los eventos, ellos recuerdan su relación con la memoria de dichos eventos [...] Se convierten así en la memoria de la memoria de los testigos».[25]

UNA HISTORIA QUE A FUERZA DE OÍRLA, SE ME HA QUEDADO GRABADA Y QUE ME HA DESCUBIERTO, AL HOMBRE DETRÁS DE LA SOMBRA.
ÉSTA ES LA MISMA HISTORIA QUE ME CONTÓ MI PADRE UNA Y OTRA VEZ.
HECHA DE TROZOS Y RETALES, DE PIEZAS QUE NO ENCAJAN, PERO QUE YO SÉ QUE ES CIERTA.
Y ASÍ VOY A INTENTAR CONTARLA, DÁNDOLE A MI PADRE UNA VOZ...
UNA VOZ QUE CUENTA UNA PARTE DE LA HISTORIA CADA VEZ MÁS OLVIDADA, PERO QUE LOS QUE LA VIVIERON LA RECORDARÁN PARA SIEMPRE.
MI PADRE FUE UNO DE ELLOS Y ESTE LIBRO ESTÁ DEDICADO A ÉL, PARA DEVOLVERLE EL REGALO QUE ME HIZO ENSEÑANDOME SU VIDA Y LA DIGNIDAD Y HONRADEZ QUE ESCONDÍA.

FIG. 2. *Ibid.*, p. 7, detalle.

En definitiva, los recuerdos legados habrían de ser asimilados de una manera tan profunda por estas segundas generaciones hasta ser consideradas como propios de pleno derecho [FIG. 2]. Esta identificación de voces supera así la condición de recurso narrativo, lo que a la hora de llevar a cabo la representación se hace con una fusión de temporalidades. Es el caso de las páginas 30-31 de *ULS*, donde Miguel Gallardo opta por introducir una viñeta de su

[25] McGlothlin, E. H. *Second-generation Holocaust Literature*. New York, Camden House, 2006, p. 11. [La traducción es mía].

padre en un «presente» desde el que evoca el pasado y a la que sucede otra casi idéntica en la que el protagonista aparece ya inserto en el «pasado» relatado [FIG. 3].

COGÍ EL TRANVÍA PARA IR AL CUARTEL, POR UNA DE LAS CALLES QUE SUBÍA A EMILIO CASTELAR
ENSEGUIDA OÍMOS EL UUUUU DE LAS PAVAS, LOS HEINKEL QUE VENÍAN DE LAS ISLAS. EL TRANVÍA VOLÓ POR LOS AIRES, YO ME HABÍA BAJADO
LOS RESTOS DE LA GENTE QUE SE HABÍAN QUEDADO ARRIBA ESTABAN DESPARRAMADOS POR TODA LA CALLE

FIG. 3. *Ibid.*, p. 30, detalle.

La fotografía como vínculo

A las memorias mecanografiadas por Francisco Gallardo y reproducidas en la obra junto a las viñetas e ilustraciones de su hijo debemos añadir la presencia en el libro de varias fotografías que me gustaría analizar aparte. El uso de fotografías combinadas en un cómic sobre hechos reales es un recurso utilizado ya en su día por Spiegelman en *Maus*. A este respecto, Hirsch mantiene que la fotografía —en particular, las fotografías familiares— es un medio de representación de postmemoria puesto que «clarifica la conexión entre la postmemoria familiar y afectiva y los mecanismos por medio de los cuales los archivos públicos y las instituciones han sido capaces de reencarnar y reindividualizar la memoria cultural colectiva».[26]

Los teóricos de la fotografía han apuntado la idea de que en las imágenes de nuestros seres queridos hay una presencia simultánea de vida y muerte. En *Sobre la fotografía*, Susan Sontag argumenta que «las fotografías manifiestan la inocencia, la vulnerabilidad de las vidas yendo hacia su propia destrucción y esta conexión entre fotografía y muerte persigue a todas las fotografías de personas».[27] En su famoso pasaje de *La cámara lúcida*, Roland Barthes, al igual que Sontag, también insiste en la profunda relación entre fotografía y vida.

[26] Hirsch, M. (2008). *Op. cit.*, p. 115.

[27] Sontag, S. *Sobre la fotografía*. Madrid, Alfaguara, 2005, p. 70.

> La fotografía es literalmente la emanación de un referente. Desde un cuerpo real, el cual estaba allí, proceden radiaciones que finalmente me tocan, a quien estoy aquí; la duración de la transmisión es insignificante; las imágenes de los seres desaparecidos, como dice Sontag, me afectará como los rayos retrasados de una estrella. Una especie de cordón umbilical une el cuerpo o el objeto fotografiado a mi mirada: la luz, aunque imperceptible, es aquí un medio carnal, una piel que comparto con cualquiera que haya sido fotografiado.[28]

En mayor medida que los testimonios orales y narrativos, las fotografías sobreviven a las tragedias de dimensiones masivas —como lo es una guerra civil—, y resisten más allá del tiempo, hasta el punto de que sobre los seres retratados se despliega una condición casi fantasmal, como si fueran los retornados de un mundo pasado y, en cierta manera, irreconocible desde el presente. Asimismo, nos capacitan a nosotros, desde el presente, no solo para ver y tocar ese pasado, sino también para intentar reanimarlo deshaciendo el mismo momento en que la imagen fue tomada. En este sentido, las fotografías son mucho más que simples indicios del referente que está al otro lado de la cámara: son también la representación icónica y de una similitud casi mimética del mismo.

Esta es precisamente la función que tienen las fotografías intercaladas en *ULS*. Además de rescatar un pasado familiar, pretenden traerlo hacia el presente como testimonio fidedigno de su existencia real. La obra de Gallardo se abre y se cierra precisamente con dos imágenes reales. La de su padre [p. 5] y la de su madre, Lola [p. 63].

FIG 4. *Ibid.*, p. 72.

[28] Barthes, R. *La Cámara lúcida: nota sobre la fotografía*. Barcelona, Gustavo Gili, 1982, p. 81.

El autor del cómic dota de esta forma de una estructura circular a su propia historia familiar, la cual se verá sellada en la última página de la obra con la introducción, de nuevo, de otra fotografía, esta vez de sus padres en una suerte de epílogo que hace las veces de contraportada oficiosa [FIG. 4]. Entre ambas imágenes se desarrolla una obra híbrida que contiene otros muchos documentos reales —hasta diecinueve, incluyendo papeles oficiales de la época— que aparecen como un nuevo intento de confirmar no solo la humanidad de la obra, sino también su carácter testimonial y por tanto, no ficcional. Las fotografías señaladas sobrevuelan así la obra como fantasmas y una vez observadas en conjunto ofrecen el testimonio definitivo de una familia cuya memoria (al menos una parte) vuelve a ser recuperada en *ULS* por uno de sus miembros, precisamente el que no vivió como protagonista el grueso de los hechos relatados.

Más allá de este significado, la presencia de estas fotografías explicita la conexión entre los dos niveles temporales que contiene la obra de Gallardo: pasado y presente unidos e indivisibles, la historia del padre pero también buena parte de la de su propio hijo Miguel, porque todos los documentos que este recupera e inserta en su libro, lo son de memoria (la de los supervivientes) pero también de postmemoria (la de los hijos de aquellos cuyos recuerdos están marcados por los que precedieron a su propio nacimiento). Ambos tiempos, pasado y presente, quedan vinculados mediante la referencia directa a una fotografía. Un

FIG 5. *Ibid.*, p. 32, detalle.

buen ejemplo de lo que acabamos de señalar se encuentra en la página 32 del libro (FIG. 5). Esta se abre con una viñeta que pone de relieve el tiempo del testimonio y la relación de oralidad entre padre (que cuenta una historia) e hijo (el que recibe esa historia y, como autor del cómic, se convierte también en narrador y protagonista de la misma).

Es también la segunda vez que el lector sale del tiempo pasado en el que se sitúa la mayor parte de la diégesis (años 1910-1940) para que el tiempo presente del relato intergeneracional (años ochenta) haga su aparición. Gallardo dibuja una viñeta en la que el lector puede interpretar que es el propio padre del autor quien sostiene una fotografía que sirve de base real al episodio que está relatando. Esta fotografía literalmente dibujada en el libro vuelve a aparecer en el paratexto (FIG. 6)

FIG. 6. *Ibid.*, p. 68.

De esta forma, a través de las fotografías que se incluyen en la obra, el libro de Gallardo se convierte en lo que Pierre Nora ha denominado «lugares de memoria», es decir, objetos de rememoración tanto pública, en el caso de monumentos, por ejemplo, como privada, como pueden ser las fotografías y recuerdos familiares o el propio libro.[29] Creados como «un juego entre memoria e historia», los lugares de memoria, explica Nora, son «mezclas, híbridos, mutantes, enlazados íntimamente con la vida y la muerte, con el tiempo y la eternidad, envueltos en una banda de Möbius de lo colectivo e individual, lo sagrado y lo profano, lo inmutable y lo mutable». Investidos de un «aura simbólica» los lugares de memoria pueden tener la esperanza de «detener la acción del olvido».[30]

En su libro *Images malgré tout*, el historiador francés Georges Didi-Huberman detalla el doble rol que cumple la imagen fotográfica al encontrarnos en ellas simultáneamente verdad y oscuridad, exactitud y simulacro.[31] Además, las imágenes que hacen referencia a un hecho histórico pasado confieren autenticidad a esa pasada existencia. Es lo que Barthes denomina *ça a eté*, «haber estado allí». A diferencia de las imágenes históricas y de las que detallan específicamente catástrofes humanas, las imágenes familiares —así como esa postmemoria familiar— tienden a disminuir la distancia y facilitar la asimilación e identificación con el pasado referido. Cuando observamos una fotografía que refiere a un pasado que ha sido aniquilado por la fuerza, no solo tenemos información o confirmación de lo ocurrido, sino que nos sentimos afectados por lo sucedido. Nos sentimos tocados, nos afecta el shock y esas fotografías se convierten en pantallas sobre las que proyectar un sentimiento al mismo tiempo de aproximación y de protección. Como todas las fotografías (aunque sea el instante mismo en que fueron tomadas), las imágenes presentes en *ULS* representan un pasado que ya no existe más que en los recuerdos.

La fotografía constituye, por tanto, una parte fundamental de la memoria de los supervivientes; es una manera de mantener vivos a los que ya no están y una especie de línea divisoria que permanece en cada familia para recordar el antes y el después de la Guerra Civil. Una vez más esto se ve remarcado por el dibujo de una nueva imagen, la que sirve para ilustrar la presencia del teniente Ginés Campos Godoy, jefe del campo en el que, tras la guerra, es internado Francisco Gallardo. Compañero de estudios antes de la guerra, oficial franquista (y por tanto enemigo) después (p. 59).

Me gustaría señalar para finalizar, y a modo de conclusión, una serie de características que comparten muchas de las obras que participan de carácter y contenido memorialísticos, en particular gran parte de la producción de cómics que sobre la Guerra Civil han sido publicados en los últimos años. En ellos, tanto la guerra como su posguerra son representadas mediante analepsis y, aunque aparecen fechas, generalmente lo hacen de una forma

[29] Nora, P. «Between Memory and History: Les Lieux de Memoire», en *Representations*, n.º 26 (1989), pp. 7-24.

[30] *Ibid.*, p. 19.

[31] Didi-Huberman, G. *Images malgré tout*. París, Minuit, 2003.

desordenada —una sucesión de momentos aislados en una línea temporal irregular—, y no como una sucesión cronológica.[32] Esto es algo que está muy acentuado en el relato de Francisco Gallardo, cuya frialdad y profusión de detalles no ayuda a contrarrestar lo desordenado de la exposición de sus recuerdos.

En cuanto a la transmisión de la memoria del hecho traumático podemos observar un modelo claro: hay una narración unidireccional en la que un testigo de primera generación refiere la historia de manera directa —texto y conversaciones entre padre e hijo en *ULS*; entrevistas grabadas en el caso de *Maus*, por ejemplo— a alguien perteneciente a la segunda y que será el encargado de transformar en viñetas los recuerdos. Aunque, como señala Benoît Mitane, *ULS* «debe de leerse como una obra testimonial»,[33] no es su objetivo primordial del relato (auto)biográfico de Gallardo el de convertirse en una obra de tesis, más allá de su alegato inicial a favor de la causa del bando republicano (p. 9), el relato que la democrática Francia dispensó a los exiliados españoles (pp. 45-49) o el exilio interior en la España franquista. La denuncia sí estará mucho más presente en obras posteriores como *El arte de volar* (2009), *El ala rota* (2016) o *Los surcos del azar* (2013), esta última enteramente ficcional aunque juegue con referentes reales.

En mi opinión, lo que sí son las memorias de Gallardo es un alegato contra el olvido. Al constituirse como objeto semiótico, la calidad como *lieux de mémoire* de esta obra me parece indiscutible. Si consideramos que la memoria comunicativa de la Guerra Civil está llegando a su fin, justo cuando se cumplen ochenta años del inicio de la contienda, dada la paulatina desaparición de los testigos principales, es importante señalar cómo obras como *ULS* que, insisto, fue pionera, cooperan en la transmisión de los recuerdos en la esfera de lo público, pues, independientemente de la forma que se le dé a esta, tiene —tendrá, deberíamos decir dado el *boom* del cómic memorialístico en torno a la contienda española que se produjo años después de su primera publicación— una influencia determinante en la construcción de nuestra memoria cultural. En definitiva, *ULS* es un lugar para el recuerdo de los derrotados de una guerra cuya herida en el seno de la sociedad española todavía sigue supurando.

[32] Siguiendo la clasificación narratológica de Darío Villanueva, nos referimos a una serie de anacronías consistentes en salto hacia el pasado en el seno del tiempo de la historia, siempre en relación a la línea temporal básica del discurso marcado por el relato primario. Para profundizar en cuestiones de teoría narratológica ver Villanueva, D. *Comentario de textos narrativos: la novela.* Gijón, Ediciones Júcar, 1989, pp. 181-201.

[33] Mitane, B. «Memorias dibujadas: la representación de la guerra civil y el franquismo en el cómic español. El caso de Un largo silencio». Tyras, G. y Vila, Juan (eds.). *Memoria y testimonio, representaciones memorísticas en la España Contemporánea.* Madrid, Editorial Verbum, 2012, p. 165.

Bibliografía

Adorno, T. W. *Crítica cultural y sociedad*. Madrid, Sarpe, 1984.

Aguilar Fernández, P. *Memoria y olvido de la Guerra Civil Española*. Madrid, Alianza, 1996.

Altarriba, A. y Kim. *El arte de volar.* Alicante, Edicions de Ponent, 2009.

—*El ala rota*. Alicante. Norma Editorial, 2016.

Assmann, A. *Construction de la mémoire nationale: une brève histoire de l'idée allemande de Bildung.* Paris, Éd. de la Maison des Sciences de l'Homme, 1994.

Assmann, J. y Czaplicka, J. «Collective Memory and Cultural Identity», en *New German Critique* n.º 65, *Cultural History/Cultural Studies* (Spring - Summer, 1995), pp. 125-133.

Barthes, R. *La Cámara lúcida: nota sobre la fotografía*. Barcelona, Gustavo Gili, 1982.

Delgado, A., Demange, Ch. y Géal, P. «La Guerra Civil y la dictadura de Franco en la España democrática: actores y factores de un conflicto de memoria», en Tyras G. y Vila, J. (eds.) *Memoria y testimonio. Representaciones memorísticas en la España contemporánea*, Madrid, Editorial Verbum, 2012, pp. 29-59.

Didi-Huberman, G. *Images malgré tout*. París, Minuit, 2003.

Gallardo Sarmiento, F. y Gallardo, M. *Un largo silencio*. Bilbao, Astiberri, 2012.

Halbwachs, M. *La Mémoire collective*. París: Presses Universitaires de France, 1968.

Hirsch, M. «Family Pictures: *Maus*, Mourning, and Post-Memory» en *Discourse: Journal for Theoretical Studies in Media and Culture*. Vol. 15: Iss. 2, Article 1 (1993), pp. 3-29.

—«Surviving Images: Holocaust Photographs and the Work of Postmemory», en *The Yale Journal of Criticism,* 14, n.º 1 (2001), pp. 5-37.

—«The Generation of Postmemory», en *Poetics Today*, Vol. 29, n.º 1 (2008), pp. 103-128.

Hobsbawm, E. «La memoria de la Guerra Civil española», en *Sin Permiso*. 25 de febrero de 2007. Disponible en http://www.sinpermiso.info/textos/index.php?id=1055.

Juliá Díaz, S. «Bajo el imperio de la memoria», en *Revista de Occidente*, n.º 302-303 (2006), pp. 7-20.

Langer, L. L. «A Fable of the Holocaust», en *The New York Times Books Review*, 3 de noviembre de 1991, p. 3. Disponible en http://www.nytimes.com/books/98/12/06/specials/spiegelman-maus2.html.

Lejeune, Ph. *El pacto autobiográfico y otros estudios*. Madrid, Megazul-Endymion, D.L, 1994, pp. 47-61.

McGlothlin, E. H. *Second-generation Holocaust Literature*. New York, Camden House, 2006.

Mitane, B. «Memorias dibujadas: la representación de la guerra civil y el franquismo en el cómic español. El caso de *Un largo silencio*», en Tyras, G. y Vila, J. (eds.), *Memoria y testimonio, representaciones memorísticas en la España Contemporánea*. Madrid, Editorial Verbum, 2012, pp. 148-167.

Nora, P. «Between Memory and History: Les Lieux de Memoire», en *Representations*, n.º 26, (1989), pp. 7-24.

Pérez, P. «Un silencio más largo», en *Es muy de cómic. Viñetas, dibujos y alrededores*. 29 de abril de 2012. Disponible en http://pepoperez.blogspot.com/2012/04/un-largo-silencio-francisco-gallardo.html.

Reig Tapia, A. *Memoria de la Guerra Civil: los mitos de la tribu*. Madrid, Alianza, 1999.

Sontag, S. *Sobre la fotografía*. Madrid, Alfaguara, 2005.

Spiegelman, A. *Maus*. Barcelona, Random House Mondarori, 2007.

Srabsenta. «Historias de la Guerra con Paco Roca, Miguel Gallardo y Antonio Altarriba», en *Cosas de Absenta*. 11 de diciembre de 2013. Disponible en http://srabsenta.blogspot.com.es/2013/12/historias-de-la-guerra-con-paco-roca.html.

Villanueva, D. *Comentario de textos narrativos: la novela*. Gijón, Ediciones Júcar, 1989, pp. 181-201.

Winter, J. y Sivan, E. «Setting the Framework», en Winter, J. y Sivan, E. (eds.) *War and Remembrance in the Twentieth Century*. Cambridge, Cambridge University Press, 1999, pp. 6-39.

¿Puede Alack Sinner ser feliz? Breve ensayo sobre la felicidad a través de un personaje de cómic

Argelio García

Argelio García es biólogo, ha escrito artículos sobre cómic en *El Diario de Avisos* de Tenerife y en *Tebeolandia*. Desde 1983 es miembro del jurado de los Premios de la Historieta de *El Diario de Avisos*.

Fecha de recepción: 29 de mayo de 2016

Fecha de aceptación definitiva: 3 de noviembre de 2016

Resumen

Alack Sinner es uno de los personajes más atormentados del cómic. El trauma de crecer en una familia rota, la participación en un conflicto bélico y su baja resiliencia le hacen ser un hombre emocionalmente inestable. En este artículo se analiza la vida de Alack Sinner a través de los acontecimientos y de los personajes que han contribuido a su felicidad o a su desgracia. Para ello se examina las figuras materna y paterna y aspectos personales como la salud, la religión, los ideales políticos, el trabajo, la soledad, el amor o la paternidad desde el punto de vista de la felicidad.

Palabras claves: cómic, *bandes dessinées*, José Muñoz, Carlos Sampayo, felicidad.

Abstract

Alack Sinner is one of the most tormented comic characters. The trauma of growing up in a broken family, fighting in a war, and his low psychological resilience, make him an emotionally unstable man. This essay speaks about Alack Sinner's life through events and characters that have contributed to his happiness or misfortune. His mother and father figures, along with personal aspects like health, religion, political ideals, job, loneliness, love and paternity are examined.

Keywords: comic, *bandes dessinées,* José Muñoz, Carlos Sampayo, happiness.

Cita bibliográfica

García, A. «¿Puede Alack Sinner ser feliz? Breve ensayo sobre la felicidad a través de un personaje de cómic», en *CuCo, Cuadernos de cómic* n.º 7 (2016), pp. 110-135.

Introducción

La felicidad es un concepto abstracto que nadie puede definir con precisión porque cada individuo la percibe de distinto modo, además «el significado de la felicidad cambia en una misma persona con el paso del tiempo».[1]

El pesimismo radical del filósofo Schopenhauer nos advierte de que la felicidad es una meta inalcanzable, que la vida de los seres humanos oscila entre dolor y aburrimiento y que solo podremos alcanzar una felicidad relativa que consiste en la ausencia de dolor.[2]

Sin duda, la existencia está llena de desgracias que son inevitables pero también tenemos la posibilidad de construir un particular sentido de la felicidad a partir de un estado de ánimo real y congruente con las ganas de vivir.

Las situaciones dolorosas se pueden trabajar y llegar a superar, incluso se puede recuperar a personas que han sufrido un trauma emocional como muestran los trabajos sobre la resiliencia.[3]

Investigaciones en el campo de la psicología positiva llevadas a cabo por Sonja Lyubomirsky concluyen que el 50% del nivel de felicidad de una persona viene determinado por su *material genético*, que el 10% lo dictan las *circunstancias de la vida* y que solo el 40% depende de las *acciones individuales* para ver las cosas de forma positiva.[4]

Aunque el margen que tiene un individuo para intervenir en el logro de su felicidad no es muy alto, es suficiente para equilibrar la balanza del bienestar a su favor.

---

[1] Rojas Marcos, L. *Nuestra felicidad.* Madrid, Espasa Calpe, 2000, p. 87.

[2] Schopenhauer, A. *El arte de ser feliz.* Barcelona, Herder editorial, 2012.

[3] La resiliencia es el término divulgado por el psiquiatra e investigador Boris Cyrulnik que indica «la capacidad de la vuelta a la vida tras pasar por un trauma». Cyrulnik, B. «Nadie sabe definir la felicidad», en *El País*, (Abril, 2016). Disponible en http://elpais.com/elpais/2016/03/22/actualidad/1458665067_836852.html

[4] Manes, F. «La felicidad de todos los días» en *El País*, (Marzo, 2016). Disponible en http://elpais.com/elpais/2016/03/20/ciencia/1458473642_576776.html

Alack Sinner, un personaje trágico

En 1974, la revista italiana *Alterlinus* publicó el primer episodio, «El caso Webster», de la serie de cómic de Alack Sinner. La obra continuaría publicándose hasta el año 2006 con la aparición del último libro: «El caso USA».

Ejecutadas con dibujos expresionistas, en blanco y negro, las peripecias de Alack Sinner tenían en sus inicios todos los ingredientes de una obra del género policiaco, pero luego evolucionarían hasta convertirse en un drama intimista dando lugar a uno de los personajes más atormentados de la historia del comic.[5]

El estilo narrativo es en primera persona, lo que permite conocer los pensamientos e ideas del protagonista y facilita el análisis psicológico. En algunos episodios de la serie se pierde este estilo narrativo y en «El caso USA» el propio Alack Sinner nos advierte de que «ya no leo los pensamientos de los demás y no sigo sus aventuras cuando no los veo».

A la hora de elegir el nombre del personaje, Carlos Sampayo (guionista) encontró una expresión muy antigua en un diccionario *cockney*: *Alack and alas* (*pobre de mí*); José Muñoz (dibujante) había escuchado esta expresión a una vieja dama inglesa.[6] El apellido Sinner se impuso de forma natural, de modo que el nombre completo, Alack Sinner (*pobre de mí, pecador*), presagiaba que los padres/autores habían dotado a su personaje de un «material genético» poco proclive para que su vida fuera feliz; además, dado que las «circunstancias de la vida» a las que Alack Sinner iba a ser expuesto no reunían muchos elementos dignos para fomentar la felicidad, solo le quedaban las «acciones individuales» para reclamar su derecho a ser feliz.[7]

Dado el planteamiento intelectual de la obra y su estilo narrativo, cabía la posibilidad de preguntarnos: ¿puede Alack Sinner ser feliz? ¿Le dejaron sus padres/autores algún resquicio por el que pudiera escaparse al triste destino al que estaba predestinado? Las respuestas a estas preguntas son el objeto de este trabajo.

El contexto temporal

El contexto histórico en el que se desarrollan los episodios de la obra va desde el ataque a la base naval de los Estados Unidos en Pearl Harbour (Hawaii) por la Armada Imperial japonesa, el 7 de diciembre de 1941, hasta el año 2004, tres años después de la destrucción

[5] Reggiani, F., & Von Sprecher, R. H. «Alack Sinner: un detective degenerado», en *Tebeosfera*. Disponible en http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/alack_sinner_un_detective_degenerado.html

[6] Lemare, T. «Muñoz: Un argentin en noir et blanc», en *Zoo*, n.º 11 (2008), p. 7.

[7] La literatura o los medios de comunicación, generalmente, se hacen eco de relatos y hechos turbulentos ya que son los que atraen la atención del público. La vida cotidiana o feliz de un personaje rara vez son objeto de narraciones o noticias de primer orden.

de las Torres Gemelas del Word Trade Center de Nueva York por un grupo terrorista. El primero de estos eventos de la historia americana ocurre cuando Alack Sinner tenía entre siete y ocho años de edad[8] y en el segundo alrededor de sesenta y cuatro años.

En la mayor parte de los capítulos, no se cita una fecha para determinar cuando suceden los hechos narrados, pero sabemos aproximadamente cuando se desarrollan por citas sobre personajes de la época —especialmente los presidentes de la nación—, por carteles en la ciudad o por la prensa. Un ejemplo de este último medio lo vemos en el episodio «Como un rey mutilado»: un periódico, llevado por el viento, se estrella contra la ventana del dormitorio de Sinner; en la portada aparece la noticia del asesinato de John Lennon el 8 de diciembre de 1980. A partir del episodio «Nicaragua» aparecen, esporádicamente, fechas concretas en determinados pasajes, pero es en el de «El caso USA» donde la división temporal de los sucesos está completamente detallada.

El contexto espacial

La mayor parte de la obra se desarrolla en la ciudad de Nueva York, que los autores conciben como un Buenos Aires disfrazado.[9] Alack Sinner se desplazará, puntualmente, a otras ciudades americanas y en una ocasión visitará Paris.

«La dicha parece beneficiar a los habitantes de países prósperos donde la democracia es sólida y las libertades personales son respetadas».[10] Esta afirmación del psiquiatra Rojas Marcos no parece aplicable a la ciudad de Nueva York que nos describen Muñoz y Sampayo. En el capítulo «Ciudad sombría», Alack Sinner trabaja de taxista y nos hace partícipes de que para vivir en Nueva York es necesario no asombrarse de nada: «algunos prefieren no mirar [la parte oscura de la ciudad], yo no tengo elección».

Un área metropolitana de las dimensiones de Nueva York permite la convivencia de una gran variedad de personas, en cuanto a origen y costumbres, preservando su propia identidad; esta heterogeneidad humana se muestra en muchas de las viñetas de esta obra. El autor de cómics Lorenzo Mattoti pone de manifiesto que las viñetas de Muñoz son ventanas que «no se limitan a reflejar la trama del relato, sino que lanzan continuamente otros mensajes. Cada viñeta es una ventana sobre el mundo que rodea a la trama, ella le insufla aire y vida».[11] Estas viñetas/ventanas muestran «miseria, violencia y cobardía, la ignorancia que triunfa representando el 80% del espectáculo cotidiano».[12]

[8] Herody, D. (1998). «Alack Sinner: rencontre et souvenirs», en *9º Art,* n.º 3 (1998), p. 29.

[9] Imparato, L.; Ouvrard, P. y Zuccato, G. «Recordando», en *Les Collectionneur de Bandes Dessinées,* n.º 54 (1987), p. iv.

[10] Rojas Marcos, L. *Op. cit.*, p. 122.

[11] Mattoti, L. «Les fenêtres de Muñoz», en *9º Art,* n.º 3 (1998), p. 47.

[12] Imparato, L.; Ouvrard, P. & Zuccato, G. *Op. cit.*

FIG. 1. Las viñetas de Muñoz son ventanas que no se limitan a reflejar la trama del relato sino que lanzan continuamente otros mensajes (*Flic ou privé*, Casterman, 1983, p.108).

Según Rojas Marcos, las ciudades dan más posibilidades de ser felices y realizarse que las zonas rurales donde la gente vive más condicionada por estrictas normas de conducta.[13] Alack Sinner, por una parte, percibe cierta tristeza cuando se pasea por las calles de Nueva York sin conocer a nadie, pero por otra parte manifiesta que él «sería incapaz de vivir en otro lugar». El argumento que expone para justificar su arraigo a la ciudad es que «cuanto más violenta se vuelve mi ciudad más la amo. Es un sentimiento contradictorio que me permite vivir» (episodio: «Ciudad sombría»). No cabe duda de que este razonamiento no es el paradigma de la felicidad.

La familia nuclear[14]

La familia es el entorno en el que los niños van a establecer las primeras relaciones afectivas que son fundamentales para su desarrollo emotivo y que establecen la base para experimentar la felicidad. El modelo de familia que la sociedad trata de transmitir se inspira en conceptos como el amor, la comprensión, la seguridad o la protección que reciben los niños, pero este modelo ideal no siempre se cumple y la familia de Alack Sinner es un buen ejemplo.

Los conflictos, la intolerancia o la violencia no son ajenos a la vida cotidiana de muchas familias en las que las relaciones entre sus miembros son complejas. Alack Sinner nace en un barrio pobre de Nueva York y crece en un medio social y cultural que no contribuye al

[13] Rojas Marcos, L. *Op. cit.*, p. 219.

[14] El concepto familia nuclear contempla exclusivamente a los padres e hijos. Existen otros tipos de familia como la familia extensa, la monoparental, ensamblada, homoparental o la familia de padres separados.

desarrollo de individuos con valores e ideales elevados. El núcleo familiar de Alack Sinner está compuesto por sus padres, una hermana, Tony,[15] y Alack Sinner como hermano mayor.

La figura materna

La madre de Alack Sinner apenas está presente en la obra. Físicamente se la ve en tres viñetas del episodio «Rehenes», y en otras dos, transfigurada en pez, en el de «Recuerdos». En una secuencia de «Rehenes», Alack Sinner rememora lo que sucede en su barrio en el día en que se produjo el ataque de Pearl Harbour. Él tenía entonces ocho o nueve años y asiste a la acción violenta que vecinos americanos llevan a cabo contra los vecinos japoneses que residen en su barrio. El padre de Alack Sinner comparte esta exaltación patriótica y actúa como agitador en el arresto, en nombre del gobierno de los Estados Unidos, de la familia de un compañero de juegos de Alack Sinner. Él no entiende la arenga patriótica de su padre contra la familia de su amigo y pide ayuda a su madre, ella guarda silencio y no se enfrenta a su marido.

Al margen de esta secuencia, apenas sabemos nada de la vida de la madre de Alack Sinner, toda la información que aparece en la obra se concentra en una sola viñeta del episodio «Conversación con Joe»; en ella Alack Sinner le cuenta a su amigo Nick que su madre fue abandonada por su marido y que ejerció la prostitución cuando él aún era un niño. Más adelante, en el episodio «Recuerdos», vemos que el nivel de vida de la familia, bajo la tutela materna, ha mejorado notablemente.

Finalmente, se cita la muerte de la madre de Alack Sinner en el episodio «Pisa's Motel». Curiosamente el autor de esta cita es el padre de Alack Sinner; le confiesa a su hijo que se enteró del fallecimiento de su ex mujer un año más tarde de que este ocurriera. Alack Sinner le increpa de forma abrupta preguntándole: «¿Crees que no lo sabía?». Este detalle narrativo contribuye a forjar la idea del escaso valor que la figura de la madre tiene para Alack Sinner, ella le aportó el sustento en la infancia y juventud, pero permanece como madre ausente en los recuerdos de su hijo.

El olvido de la figura materna se contrapone con la importancia que Alack Sinner da a su propia paternidad y cómo se esfuerza por estar presente, como padre, en la infancia de su hija Cheryl, que conoce cuando esta tenía cuatro años, como veremos más adelante.

La figura paterna

En el episodio «Como un rey mutilado», Alack Sinner se mira en un espejo y ve que cada día se parece más a su abuelo, pero que sus rasgos faciales son muy distintos a los de su pa-

[15] Tony es un personaje secundario importante que no será abordado en este trabajo por no interferir en la percepción de la felicidad de su hermano, Alack. Sin embargo, es de destacar su experiencia sobre la felicidad bajo el efecto de la sumisión que ocurre en el episodio «Historias privadas».

dre. Alack Sinner sabe que esta diferencia no solo es física sino que también se extiende a la forma de ser y de entender la vida.

El carácter agreste del padre de Alack Sinner cuando era joven y su larga ausencia del hogar familiar no le impiden a Alack sentir la «demanda paterna». Así, después de una larga separación va a visitarle a Bangor (Maine) donde trabaja en un motel de baja estofa (episodio: «Pisa's Motel»).

Alack Sinner no ve en su padre a un rival del que quiera deshacerse, lo que le acercaría a una especie de complejo de Edipo, ni tampoco desea el regreso de un padre-héroe, que le acercaría al personaje homérico de Telémaco en la Odisea.

El filósofo y psicoanalista Massimo Recalcati describe el complejo de Telémaco como la demanda del padre:

> [no como] poseedor de la última palabra sobre la vida y la muerte, sobre el sentido de bien y del mal, sino solo un padre radicalmente humano, vulnerable, incapaz de decir cuál es el sentido último de la vida, aunque sí capaz de mostrar, a través del testimonio de su propia vida, que la vida puede tener sentido.[16]

Un hombre manco, que acompaña a Alack Sinner en su viaje a Bangor, le dice que él realmente no va a visitar a su padre, «que habrá perdido hasta su propia sombra», sino que es a él mismo a quien va a buscar. No cabe duda de que, desde este punto de vista filial, Alack

FIG. 2. Alack Sinner no encuentra en las palabras de su padre un legado capaz de humanizar su vida (*Rencontres*, Casterman, 1984, p. 24).

[16] Recalcati, M. *El complejo de Telémaco*, Barcelona, Anagrama, 2014.

Sinner estaría más cerca de Telémaco que de Edipo; pero él no otea el horizonte esperando ver las velas del barco de su padre, Ulises, que regresa de la guerra de Troya, sino que va a visitarle para recibir ese «testimonio paterno» que le muestre que la vida tiene sentido.

El padre de Alack Sinner no es Ulises, no tiene un reino que dejar en herencia a su hijo ni un testimonio que contarle. Solo es un viejo miserable, que lleva un motel-burdel y que es incapaz de entender las preguntas de su hijo. Alack Sinner no encuentra en las palabras de su padre un legado capaz de humanizar su vida. La única de sus preguntas que obtiene respuesta, tras una fuerte presión, es:

> Alack Sinner: ¿Qué es lo que te habría gustado que yo estudiara [que yo fuera]?
> Padre: No como yo: un don nadie, un fracasado…

Durante la visita se entabla una fuerte discusión entre padre e hijo: Alack Sinner reconoce la inutilidad del viaje hacia su padre. Al no encontrar el testimonio paterno que buscaba, emprende el retorno a Nueva York sin despedirse.

No es de extrañar que Alack Sinner, en el episodio «Recuerdos», cuando ve que dos peces de su pecera se transfiguran en sus padres y le piden que se vaya con ellos, tire a los padres/peces por el retrete. Este gesto escenifica que la familia nuclear no es el entorno en el que Alack Sinner pudiera encontrar la felicidad.

El trabajo como realización personal

«Con el sudor de tu rostro comerás pan hasta que vuelvas al suelo, porque de él fuiste tomado» (Génesis, 3:19). Esta frase de la Biblia ha hecho que durante mucho tiempo la humanidad considerase al trabajo como un castigo; sin embargo, en la actualidad, para mucha gente el trabajo representa un medio para dar sentido a su vida, en el que los logros personales se traducen en alto grado de satisfacción y felicidad.

Para el desarrollo de un trabajo gratificante es necesario tener una formación adecuada, cultura general y buena educación. En el episodio «Como un rey mutilado» un personaje describe a Alack Sinner como un hombre «bien educado, que da las gracias, pide permiso, cede el paso», pero algunos indicios señalan que su cultura es limitada: si bien conoce el cuadro *Guernica* de Pablo Picasso,[17] obra que se representa parcialmente en numerosas viñetas del episodio «Constancio y Manolo», confiesa de forma irónica que «de pintura conozco tanto como Ford» (presidente de los Estados Unidos, 1973-1974); tampoco sus conocimientos de geografía parecen notables cuando, en el episodio «La vida no es

[17] El *Guernica* estuvo expuesto desde 1940 hasta 1981 en el Museo Metropolitano de Nueva York. Es curioso que Alack Sinner cite el cuadro a un joven español, que desconocía la existencia de la obra, cuya familia procedía de Guernica y se había exiliado después de la Guerra Civil Española.

una historieta», intenta localizar a Argentina y pregunta: «Se encuentra cerca de Méjico, ¿no?».

A lo largo de su vida Alack Sinner ejerce varios trabajos: primero policía, luego detective privado, más tarde taxista y finalmente vuelve a su despacho de detective. Si bien el trabajo de taxista es, *a priori*, rutinario, los de policía y detective privado suponen un reto para las cualidades físicas y mentales que, añadido a la situación de riesgo, puede dar lugar a momentos de realización profesional.

El trabajo de policía

Alack Sinner consideraba que la policía es un cuerpo que presta un servicio público de protección y auxilio, que respeta los derechos de los ciudadanos y que solo hace uso de la violencia cuando es estrictamente necesario. Sin embargo, el ejercicio de la profesión en la ciudad de Nueva York le hará cambiar de opinión, como reflejan algunas de sus reflexiones: «Los policías buenos y malos, los verdaderos y los falsos policías. Los policías de corazón y los policías de oficio... Yo he sido uno de ellos. Es algo a lo que no se puede escapar como si de nada se tratara. Una condición que se nos impone y que estamos forzados a aceptar para sobrevivir.» (Episodio: «Ciudad sombría»); o en la que manifiesta que para los policías «justicia no es una palabra que invite a la reflexión, sino a la acción.» (Episodio: «Viet blues»).

El desencanto de Alack Sinner en su etapa como policía, narrado en el episodio «Conversación con Joe», se debe a la *cruzada* emprendida por sus colegas para imponer la ley y el orden en el distrito de su jurisdicción, que provocaría auténticas masacres con total impunidad. Pese a que la población, en general, aprobaba estos métodos violentos, Alack Sinner los denuncia a sus superiores, pero no recibe ningún apoyo; es más, a causa de esta denuncia sufre un acoso laboral insoportable por parte de sus compañeros. El jefe de policía le exhorta a aceptar la utilización de los «criterios personales» de sus colegas, en la aplicación de la ley, ya que con los «criterios de la democracia» no es posible establecer el orden; este llega al colmo del cinismo cuando se permite plantear a Alack Sinner un dilema: «¿[Es usted] un inocente mongoloide o un loco?». Alack Sinner es relevado de sus funciones y relegado al puesto de guarda de garaje, luego trabajará de ayudante en la morgue y finalmente presentará su dimisión como policía.

El trabajo de detective privado

En su etapa como detective, Alack Sinner resuelve casos de cierta importancia en los episodios «El caso Webster» y «Fillmore». En este periodo de su vida, Alack se relaciona con la clase alta neoyorquina cuyo trato frío y distante le hace sentir incómodo, por lo que la trata de forma cínica y sarcástica, como muchos detectives de la literatura y el cine americanos.[18]

[18] Reggiani, F., & Von Sprecher, R. H. *Op. cit.*

Alack Sinner también acepta clientes menos pudientes: un pastor protestante en el episodio «Él cuya bondad es infinita» o una joven inmigrante polaca en el de «Chispas»; además, trabaja de modo desinteresado para un pianista drogadicto (episodio: «Viet blues») o para vecinos de su vivienda (episodio: «Constancio y Manolo»).

Como detective privado, Alack Sinner debe colaborar con la justicia como institución pero él desconfía de su aplicación, como lo pone de manifiesto en el episodio «Constancio y Manolo»: «Yo debo colaborar con lo que llaman justicia, incluso si pienso que en la mayoría de los casos, de justicia solo tiene el nombre».

Si bien el trabajo de detective podría aportarle cierta satisfacción, tanto por resolver casos que requieren poner a prueba su capacidad física y su inteligencia deductiva (satisfacción personal), como por contribuir a la felicidad de gente que es incapaz de solucionar problemas complejos (satisfacción a través del otro); sin embargo, esta satisfacción se ve empañada por los daños colaterales que entraña realizar investigaciones en un medio hostil. Por una parte, Alack Sinner es el *objeto* que recibe el daño: es encarcelado en el episodio «La vida no es una historieta», o es sometido a terribles torturas en «Viet Blues». Por otra parte, él es el *sujeto* que causa el dolor: si bien es cierto que Alack Sinner ha tenido que defenderse de sus atacantes infringiéndoles, de forma justificada, lesiones o daños, también es cierto que ha utilizado la

FIG. 3. Alack Sinner agrede a una cantante para conseguir sus fines («Viet blues», Casterman, 1983, p.115).

violencia de forma gratuita, sobre individuos físicamente inferiores, con tal de conseguir sus fines (episodios: «Fillmore», «La vida no es una historieta», «Chispas», «Viet blues»).

El trabajo de taxista

Alack Sinner no se considera un auténtico taxista sino alguien que conduce un coche. En este periodo, su vida se vuelve rutinaria: «me levanto cada día a la misma hora, orino, me lavo los dientes, tomo café, leo el periódico y luego me voy a trabajar». (Episodio: «Ciudad sombría»).

La clientela de un taxista es tan variada que es una muestra representativa de la sociedad. Alack Sinner escucha a los clientes, entre la indiferencia y la apatía, no dejándose influir por sus palabras o por los sucesos que ocurren, aquí o allí, durante el trayecto. Alack Sinner es un taxista tan *sui generis* que no duda en expulsar del coche a un cliente, en medio del trayecto, porque la conversación no le es grata (episodio: «Ciudad sombría»).

El amor existencial

«El amor solo es posible cuando dos personas se comunican entre sí desde el centro de sus existencias, por lo tanto, cuando cada una de ellas se experimenta a sí misma desde el centro de su existencia».[19] Desde este punto de vista, la solución a los problemas existenciales es la fusión con otro ser: el amor.

Para que las parejas progresen en una relación feliz deben preservar una serie de cualidades: honestidad, tolerancia, respeto a la individualidad etc., además, es necesaria la adaptación hacia el otro, porque las parejas cambian con el paso del tiempo en función de cómo evolucione cada uno de sus miembros.

Alack Sinner es una persona solitaria, le gusta la compañía femenina pero es incapaz de establecer una relación íntima de pareja, porque esto le supone comprometerse a un modo de vida en el que tendría que ceder parte de su independencia y esforzarse en comunicar emociones que le son difíciles de expresar. Este acto de amor, la entrega desde el fondo de su ser al otro, le es ajeno y se refugia en la soledad para no tener que explorar su mundo interno y enfrentarse a sus debilidades: «He intentado mirar en mi interior, pero la intención no ha pasado de la metáfora. Incluso no he tenido la fuerza de mirar al exterior…» (episodio: «Viet blues»).

Katty o una relación efímera

El primer contacto amoroso de Alack Sinner en la obra transcurre en el episodio «Fillmore». Este se reduce a un único acto sexual con una clienta muy joven de clase alta, Katty Fillmore;

[19] Fromm, E. *El arte de amar,* Barcelona, Paidós, 1993, p.101.

una vez consumado, Alack Sinner se siente mal y se emborracha en el bar de su amigo Joe. Este malestar se debe a que el «acto sexual sin amor nunca elimina el abismo que existe entre dos seres humanos».[20] Este abismo se debe a que Alack y Katty pertenecen a dos generaciones distintas y su percepción del amor es diferente.

Loretta o el refugio de la soledad

Alack Sinner conoce a Loretta Parker en el episodio «El caso Webster» pero su relación afectiva se inicia de modo pausado y tranquilo en «Viet Blues». Ella sabe que Alack es una persona «difícil» pero está dispuesta a compartir su soledad. Es una mujer desinteresada, como demuestra el hecho de que ayude a Alack en la desintoxicación de su amigo John Smith; el tratamiento consistía en aislar al enfermo para evitar que se hiciera daño al no poder inyectarse droga. El síndrome de abstinencia lleva a John Smith a un estado mental fuera de control y a un gran dolor físico; Loretta actúa con serenidad, habilidad y no dejándose llevar por las emociones. Su «capacidad para curar» se debe, no a conocimientos terapéuticos, sino a que ella ha sufrido ese mismo tratamiento y es capaz de saber lo que siente el paciente en cada momento.

JE SAIS QUE TU NE PEUX PAS PENSER À AUTRE CHOSE, JOHN... MAIS ON EST AVEC TOI ET ON VA TE GUÉRIR.
LA DERNIÈRE, JE LE JURE, JUSTE LA DERNIÈRE !!!
JOHN ESSAYA DE SE FENDRE LE CRÂNE CONTRE LE MUR, MAIS IL N'EN EUT PAS LA FORCE. LORETTA DIT QU'IL ÉTAIT EN PLEIN "SYNDROME D'ABSTINENCE".

FIG. 4. Loretta Parker durante la desintoxicación de John Smith («Viet blues», Casterman, 1986, p.28).

La mirada de Loretta no transmite alegría y su personalidad podría calificarse de fría y distante, por lo que sorprende que pida a Alack el compromiso del matrimonio porque lo ama: «Tú no me amas, simplemente te sientes sola».[21] La respuesta de Alack Sinner es equívoca

[20] *Ibid.*, p.22.

[21] Alack ya había estado casado. Su mujer, Gloria, que pertenecía a la Asociación Amigos de los Combatientes, le propuso casarse por correspondencia aunque solo se conocían por foto. El matrimonio fue un fracaso por la frivolidad y el materialismo de Gloría (episodio: «Recuerdos»).

y solo trata de salvaguardar su independencia ya que, a fin de cuentas, todo amor es solo un refugio de la sensación de soledad, una fusión con el otro para compartir la soledad desde el centro de su existencia.

Enfer o el miedo a amar

El amor entre individuos de grupos raciales distintos supuso enfrentarse al rechazo social y a la marginación durante siglos. Hoy los países occidentales, como sociedades más abiertas y con mayor capacidad de asimilar formas de vida no convencionales, aceptan con naturalidad las parejas interraciales.

Alack Sinner conoce a Enfer, una mujer de raza negra, en el bar de Joe (episodio: «Ciudad sombría»). La elección del nombre de Enfer parece una broma de los autores ya que Sinner es pecador en inglés y Enfer es infierno en francés.

J'ALLAIS LUI DIRE QUELQUE CHOSE...
VOILÀ UN AMI!
JE N'AI PAS LE PLAISIR DE VOUS CONNAITRE, MON VIEUX
SI VOUS ÊTES MON AMI, COMME JE LE CROIS, VOUS ALLEZ AVOIR LA GENTILLESSE DE ME DONNER DEUX BILLETS ET DE ME CÉDER LA PLACE...
SI LA DEMOISELLE LE PERMET... OH, MAIS TU PARLES D'UNE DEMOISELLE, C'EST UNE NÉGRESSE!!!
...UNE NÉGRESSE.

FIG. 5. Escena en la que un mendigo borracho ejemplifica el racismo americano («Flic ou privé», Casterman, 1983, p.131).

Enfer pone a prueba los prejuicios racistas de Alack: «¿Las negras no te desagradan?... Dicen que no tenemos el mismo olor... ¿Tú me ves tan negra como soy?». Las preguntas de Enfer no son hirientes sino consecuencia del rechazo que el colectivo de raza negra ha sufrido en los Estados Unidos. Este rechazo se pone de manifiesto en la figura de un mendigo borracho de raza blanca. La escena se inicia con Alack y Enfer sentados en el banco de un parque al anochecer, a su espalda se acerca el mendigo que pide dinero a Alack y bromeando le solicita quedarse con Enfer; cuando el mendigo descubre que Enfer es negra se marcha mostrando su desprecio, por la bajeza de Alack, quizás porque lo único que le queda en la vida, para sentirse digno, es su racismo.

Enfer considera que Alack es una persona rara. Pese a ello le ama. Su relación está basada en la libertad y se permiten tener contactos sexuales con otras personas. Por su parte, Alack no puede expresarle sus sentimientos cuando ella le pregunta si la ama, porque su exhibición le provocarían una fuerte convulsión: «Yo habría podido responderle que la amaba, habría sido un simple sí... pero, ¿podría escucharme a mí mismo decir sí? Tuve miedo. Por primera vez en mi vida he tenido miedo». Este estado de angustia no es por temor a la persona en sí o al poder que ella pueda alcanzar sobre él si muestra sus debilidades; sino que pone en tela de juicio su relación con los semejantes y lo que es más difícil: la aceptación de sí mismo. Este comportamiento es descrito por Erich Fromm: «Si puedo decirle a alguien "te amo", debo poder decir "amo a todos en ti", a través de ti amo al mundo, en ti me amo también a mí mismo».[22]

La angustia hace que Alack entre en contradicciones con respecto a la relación con Enfer, por un lado quiere verla pero por otro le gustaría emborracharse solo; ella percibe la lucha

FIG. 6. Enfer pone fin a su relación Alack a causa de su tristeza. Un estado de ánimo de continua desesperanza que conduce a la soledad («Flic ou privé», Casterman, 1983, p.146).

[22] Fromm, E. *Op. cit.*, p. 52.

interior de Alack y pese a que le gusta estar con él y le ama, no quiere verle más a causa de su tristeza. Enfer no se refiere a la tristeza como decaimiento moral motivado por un acontecimiento doloroso concreto, sino como un estado de ánimo de continua desesperanza que conduce a la soledad.

Cinco años después de la separación, Alack y Enfer se reencuentran en el bar de Joe en el episodio «Invest on love». Con la perspectiva que da el paso del tiempo, Alack puede contarle lo que sentía cuando se separaron: «Te he amado tanto que tú no puedes imaginártelo… Fue más tarde cuando me di cuenta». Ahora ya es tarde, Enfer hubiera podido hacerle feliz pero entre ellos se interpuso su tristeza. Una vez más la felicidad se mostró esquiva con Alack Sinner.

La tristeza de Alack se manifiesta por su falta de alegría. La risa es la expresión de la alegría, pero Alack no ríe y apenas sonríe como se lo hace saber Enfer en el episodio «Invest on love». Solo en una ocasión, Alack estalla en una rotunda carcajada cuando su hija, Cheryl, de ocho años de edad, es acusada de ser comunista por una profesora del colegio en el episodio «El verdadero rostro del comunismo».

La relación entre Enfer y Alack se prolongará en el tiempo, pero no como pareja sino a través de su hija, Cheryl.[23] Alack conocerá la existencia de la niña cuando ya tenía cuatro años. En su reencuentro, Enfer le dice que es madre, pero Alack no se atreve a preguntar quién es el padre. Después de emborracharse en la fiesta que Nick celebrara, en compañía de sus colegas policías, con motivo de su próximo segundo matrimonio, Alack reúne el valor suficiente para telefonear en la noche: «Enfer… Enfer… Es tarde, disculpa… Enfer… ¿Quién es el padre de tu hija?». La voz al otro lado del teléfono contesta: «Tú».

La alegría y la felicidad que produce la paternidad le es postergada a Alack porque él no se interesó por la vida de Enfer o más bien no se atrevió a llamarla o a preguntar por ella. Pero esta pérdida temporal de felicidad se va a prolongar aún más porque el destino le tiene guardada una mala pasada en el episodio «El teniente de policía Randy Rademaker».

Cuando Alack quiere disfrutar de ese momento de felicidad y desea reconciliarse con el mundo por su paternidad, se ve obligado a matar, en defensa propia, a un antiguo colega policía, Rademaker, que siempre le había odiado por considerarle comunista y por haber denunciado la «cruzada» policial que citamos anteriormente. Esta muerte llevará a Alack Sinner a la cárcel, le crea la angustia de poder ser condenado a la silla eléctrica y, por lo tanto, de no conocer a su hija Cheryl. Si la felicidad fuera un lugar, Alack Sinner parece caminar en dirección contraria.

Delia o la felicidad como ideal político

En 1981 Ronald Reagan es nombrado presidente de los Estados Unidos. Su ideología neoliberal tenía un alto componente anticomunista y creía que los movimientos de liberación

[23] Cheryl es la canción de Charlie Parker que sonaba en el bar de Joe cuando Alack y Enfer se conocieron.

en Centroamérica estaban financiados por la URSS. Así apoyó a gobiernos autoritarios en El Salvador y Guatemala y organizó una política de aislamiento de Nicaragua por tener, tras la revolución popular sandinista (1979-1990), un gobierno de ideología próxima al comunismo.

El gobierno de Nicaragua acusó a Estados Unidos, ante la Corte Internacional de Justicia de la ONU, por violación del derecho internacional al apoyar a grupos armados (los contras) que hacían la guerra en el país.[24]

Alack Sinner solo conocía el conflicto de Nicaragua contra Estados Unidos por los encendidos discursos de Ronald Reagan y por la campaña mediática que presentaba a Nicaragua como un peligro para la nación; sin embargo, se preguntaba: «Cómo un país tan minúsculo puede representar una eventual amenaza para Estados Unidos».

En este contexto histórico, Alack conoce a Delia, una empleada consular de Nicaragua, con la que trabajará para evitar el hipotético atentado contra un ministro nicaragüense en visita a Estados Unidos en el episodio «Nicaragua».

Al principio, la relación entre Delia y Alack es meramente profesional y él no sabe cómo tratarla por la diferencia de edad, cultura y carácter. Aunque luego surja el afecto, ella se siente insegura y expone sus temores, de modo semejante a como lo hiciera Enfer —«¿Te gustan las mujeres latinas?»—, o sus complejos de ser latina —«Y tu hija, ¿qué pensará de mí?»—. ¡Delia no sabía que Cheryl era de raza negra! (episodio «Nica la encantadora»).

Delia está políticamente implicada con el movimiento sandinista y quiere que Alack le acompañe a Nicaragua, pero él no está lo suficientemente comprometido con ella, como lo demuestra la conversación que sostienen, de forma indirecta, con la intermediación de Cheryl: «¿Amas a mi padre?». Delia no lo duda: «Sí por supuesto que le amo», «¿Y tú, Alack, tú la amas?». No hay respuesta.

Delia regresa a su país con la esperanza de que Alack vaya, más adelante, a vivir con ella a Nicaragua. Esta pretensión no es tan ingenua como parece porque Alack reconoce, al final del episodio «El verdadero rostro del comunismo», que había empezado a amarla.

La felicidad también puede alcanzarse en la lucha por ideales políticos. Alack Sinner puede trabajar de forma desinteresada por la causa nicaragüense y cuando le preguntan el porqué, él contesta: «Un conjunto de ideas estúpidas». La felicidad como ideal político no entra en los principios vitales de Alack Sinner, más bien es lo contrario, pues nunca ha creído que los políticos busquen la felicidad de los pueblos como lo atestigua su conclusión final: «Nicaragua se había convertido en la dictadura comunista que Reagan pretendía que fuera, aunque antes no lo era».

[24] Pese a que la Corte sancionó a Estados Unidos en 1986 y que la ONU presionó para que pagaran una cuantiosa multa, Estados Unidos ni aceptó la decisión de la Corte ni pagó la sanción.

FIG.7. Delia, Alack y Cheryl, a los ocho años, asisten a una representación de títeres de gran contenido político («Nicaragua», Casterman, 1988, p.50).

Sophie o la independencia en el amor

Si hay una mujer por la que Alack Sinner haya sentido algo más que afecto, esta es sin duda Sophie Milasewicz.[25] Ella, una emigrante polaca, es la única persona a la que Alack Sinner podía contarle cosas que no le había contado a nadie: «Yo le hablaba de mí» y a la única con quien podía tener un gesto de ternura: besarla mientras duerme (episodio: «¿Por qué me dejaste?»).

Sophie, de joven, creía que el mundo pronto desaparecería a consecuencia de la acción del hombre y quería contribuir a su destrucción provocando incendios en la ciudad de Nueva York (episodio: «Chispas»). Luego, de mayor, abandonará la ciudad y se instalará en un pequeño pueblo en el que disfrutará de una favorable situación económica por regentar una gasolinera; una ironía del destino para una antigua pirómana.

En el episodio «El final del viaje», Alack se desplaza al pueblo donde vive Sophie. Allí pasa unos días en compañía de su amiga y de sus dos hijos pequeños. Alack hace una vida familiar convencional pero satisfactoria ya que, aunque no sea su propia familia, con ellos experimenta algo parecido a la felicidad.

Alack y Sophie compartirán sus sentimientos, se ayudarán mutuamente y se protegerán contra miedos y temores, pero no vivirán juntos porque su relación está basada en la independencia (episodio: «Historias privadas»).

[25] Sophie también aparecerá en un episodio de la serie *El bar de Joe*. Además, es la protagonista de un libro bajo su propio nombre.

FIG. 8. Alack besa a Sophie dormida. Un gesto de ternura cercano al amor («Rencontres», Casterman, 1984, p. 107).

Tres generaciones y tres guerras

Alack Sinner, su padre y John Smith pertenecen a tres generaciones distintas que participaron en conflictos bélicos. El padre de Alack Sinner estuvo con los marines durante la larga ocupación estadounidense de Nicaragua (1912-1933, con una interrupción de nueve meses entre 1925 y 1926); Alack Sinner participó en la guerra entre Corea del Sur, apoyada por Estados Unidos, y Corea del Norte (1950-1953) y John Smith fue enviado al conflicto vietnamita (1955-1975) en el que Estados Unidos trató de impedir la reunificación del país bajo un gobierno comunista.

Estos tres personajes tienen una visión distinta de su experiencia en el campo de batalla. Así, el padre de Alack manifiesta cierto orgullo de haber participado, con los marines, en la lucha

contra el comunismo en Nicaragua. Sinner no comparte este entusiasmo cuando comenta: «Nicaragua, la casa de Delia. Hasta ahora yo no había oído hablar de ese país donde mi padre había estado y donde había hecho el mal» (episodio: «El verdadero rostro del comunismo»).

Para John Smith, la guerra de Vietnam fue una experiencia terrible, en la que tuvo que asistir a actos crueles, que le marcaron emocionalmente y le condujeron a un proceso de autodestrucción, a través de las drogas, y a la merma de sus capacidades como músico. Alack Sinner transforma esta realidad en la forma poética de la ensoñación: «Yo soñé que John Smith tocaba [el piano] de nuevo como antes. Yo soñaba sistemáticamente, hasta que me puse a soñar que yo soñaba» (episodio: «Viet blues»).

No hay duda de que para Alack Sinner la participación en la guerra de Corea no fue un motivo de orgullo, como el manifestado por su padre, pero tampoco tuvo las consecuencias tan traumáticas como las de John Smith. No sabemos cómo afectó la contienda al joven Alack Sinner porque hay pocas referencias al respecto en la obra. Seguramente no salió indemne: fue herido en el frente, pero moralmente tuvo la satisfacción de salvar a su amigo Nick; el daño físico no es comparable al daño emocional ya que, probablemente, la guerra enterró su juventud y le hizo perder la inocencia y desarrollar la desconfianza en el ser humano. Esta separación entre el joven Alack y el adulto Sinner se pone de manifiesto cuando pregunta a su padre: «¿Cómo era yo antes de la guerra? ¿Cómo me veían los otros, tú?» (episodio: «Pisa's Motel»). El paso por Corea le ha borrado de la memoria una parte de sí y de la felicidad que quizás nunca tuvo.

Cheryl o la relación padre e hija

Hasta la edad de tres años, las hijas tienen una relación muy especial con su padre, ya que él representa la masculinidad más próxima frente a su propio género y, probablemente, sea el modelo que marcará su futura relación con los hombres.

Cheryl, criada por su madre (Enfer) y su tía (Phoebe), conoce a Alack Sinner cuando tiene cuatro años, pero no lo reconoce como progenitor: «Mi padre eres tú (Enfer) y la tía. Él no», dice en el episodio «Cheryl, tesoro». La paternidad crea en Alack Sinner sentimientos contradictorios: «Yo quiero estar con ellas y estar solo, porque yo he aprendido a estar solo y ellas juntas… Un mundo con el que debo armonizarme». Él quiere ser aceptado por su hija, pero no es fácil, porque no han pasado juntos la etapa en la que el padre representa todo para su hija y porque hay una enorme distancia entre ellos, como bien se lo hace saber Phoebe: «Tú no has vivido con ella, tú no sabes quién es. Ella es de otra raza, de otro sexo y tiene otra educación». Phoebe tiene razón, pero Alack quiere estar presente en la vida de su hija, aunque esto pueda producirle cierto temor como bien detecta Enfer: «No tengas miedo de ella (Cheryl)… Los niños son a veces terroríficos».

Finalmente, Cheryl acaba por aceptar a Alack como padre; un padre que vive fuera del hogar, al que puede amenazar cuando no cumple con sus caprichos: «No quiero que seas mi

padre»; o con quien puede mostrarse punitiva, con duras palabras, si no recibe la atención que ella cree que le es debida: «Me pregunto si los niños conocen el peso de sus palabras», se lamenta Alack.

Cuando los hijos alcanzan la adolescencia, comienzan a separarse de sus padres para enfrentarse a la vida con sus propios recursos, pero los padres siempre viven con preocupación las vicisitudes de su prole porque desean que sean felices y no ahorran esfuerzos para que así sea; sin embargo, no siempre aciertan y por exceso de protección, por sobreactuación, desconocimiento o incomprensión, pueden interferir negativamente en los planes de sus hijos. Los padres pueden estar al margen de muchas de las actividades y proyectos de sus hijos pero, normalmente, estarán disponibles para cuando ellos los necesiten, porque parte de su felicidad es serles útiles.

En el episodio «Historias privadas», Cheryl ingresa en prisión por la muerte de un hombre al que no niega haber matado, pero que tampoco afirma, explícitamente, haberlo hecho. La convivencia en la cárcel es dura y Cheryl intenta suicidarse. Este episodio constituye un reto, como detective, para Alack Sinner porque tiene que actuar bajo la presión de la angustia de la madre (Enfer) y los temores y las dudas sobre su proceder en la investigación. Si bien, en este episodio, la prueba de la inocencia de Cheryl y su posterior excarcelación procura una gran felicidad a Alack; en el episodio «El caso USA», por el contrario, la alegría de Alack, por la liberación de Cheryl (en avanzado estado de gestación) de sus secuestradores, se ve ensombrecida por la acritud e incomprensión de su yerno, Robert, que le acusa de ser el causante directo del secuestro y de todas las penalidades que de ello se derivaron. Es difícil ser feliz con tu hija cuando cuentas con la antipatía de su pareja, que frena los intentos de amistad y cariño que Alack le brinda: «Tú [Alack] vas a ser el abuelo de mi hijo, estoy obligado a aceptarte».

La religión como fuente de felicidad

«Las personas que alimentan creencias religiosas esperanzadoras, independientemente de su lógica o racionalidad, se sienten más satisfechas con la vida que quienes no las sustentan».[26] La esperanza de una vida llena de felicidad más allá de la muerte, hace más soportable las experiencias negativas de la vida y la aceptación de las limitaciones de la existencia humana. El hecho de pertenecer a una congregación religiosa, hace que se creen sinergias, entre sus miembros, que incrementan el valor de su fe y se sientan más dichosos.

En el episodio «Él cuya bondad es infinita», Alack Sinner nos expone su punto de vista sobre la religión y los creyentes: «Yo no estoy aquí [en misa] por devoción… Ellos [los feligreses] parecen gozosos y contentos, unidos por un mismo temor [a Dios], exultantes frente a la posibilidad de salvarse de un castigo terriblemente doloroso y aún más doloroso espiritualmente». Este episodio está salpicado de breves frases que hacen pensar que Alack

[26] Rojas Marcos, L. *Op. cit.*, p. 140.

Sinner se movería, en el plano espiritual, entre el agnosticismo y el ateísmo. Desde la acción religiosa, Alack Sinner no puede disfrutar de la felicidad que se auto otorgan los creyentes en los límites de su fe. Él no puede engañarse a sí mismo, adoptando dogmas que le son ajenos, y trata de buscar la felicidad en otras utopías como la libertad, la solidaridad, o la amistad.

FIG. 9. Secuencia de tres viñetas que muestran el paso del tiempo, la soledad y la embriaguez de Alack Sinner («Flic ou privé», Casterman, 1983, p. 10).

El alcoholismo y la salud

Los ex combatientes tienen el triple de posibilidades de sufrir depresión y alcoholismo que las personas que no han estado en la guerra.[27] No podemos establecer una relación directa entre el consumo excesivo de alcohol de Alack Sinner y su estancia en la guerra de Corea pero probablemente haya contribuido en una notable proporción. De hecho, es normal ver a Alack Sinner bebiendo solo en el bar de Joe y que la jornada culmine con una fuerte borrachera. Por eso son frecuentes las citas referidas a la soledad y el alcohol: «La primavera brota y estoy harto de mi soledad»; «Días grises pasan para mí, días de vaciar botellas…» (episodio: «Viet Blues»); «Así acaba un día que he pasado recordando hechos significativos

[27] *Ibid.*, p. 172.

de mi existencia. Un día más, un día feliz y solitario. Yo me he emborrachado… he tomado una ducha, ¿qué más se puede pedir en la vida?» (episodio: «Recuerdos»). Hasta su padre le dice que es «un loco… un borracho, un enfermo… un mal hijo» («Pisa's Motel»). El consumo de alcohol produce un estado inicial de euforia, pero luego lleva a la tristeza que conduce a la infelicidad.

Con la edad, Alack Sinner empieza a tener problemas de salud, a causa del alcohol, el tabaco y la vida sedentaria, y es ingresado en un hospital por disfunción gástrica en el episodio «Cheryl, tesoro»; los análisis clínicos detectan una tasa muy elevada de colesterol, riñones tocados, una gastritis aguda. Sin embargo, cuando Alack sale del hospital no hace caso del tratamiento médico y se toma un whisky en el bar más próximo (episodio: «¿Por qué me dejaste?»).

¿Una vida feliz para Alack Sinner?

En el episodio «El caso USA», Alack Sinner, ya sexagenario, cambia de hábitos de vida: hace *jogging*, consigue dejar de fumar y no consume alcohol. Además, tiene una situación económica desahogada: «Confieso tener algunas alegrías… algunas razones para pensar en la dulzura de los días y en el placer de estar con algunas personas». Esta es la primera vez que Alack Sinner expresa la alegría de vivir y esta manifestación de júbilo es percibida por los demás. En la escena final de este episodio, dos ancianos, sentados en un banco del parque, ven a Alack jugar con su nieto de tres años y comentan: «Mira a ese hombre, parece feliz». Esta observación podría ser el final, feliz, del camino que Alack emprendiera en busca de la felicidad. Todo parece indicar que los autores/padres han dejado un resquicio por el

FIG. 10. Dos ancianos se ríen de la felicidad de Alack Sinner. («L'affaire USA», Casterman, 2006, p. 80)

que Alack ha encontrado un sentido a la vida, pero la realidad es que le condenan a vivir en un mundo donde la felicidad es solo una apariencia.

Los dos ancianos del parque son la representación del poder económico y financiero que controla el mundo actual, más allá de la acción de los gobiernos y de los ciudadanos. Después de señalar la felicidad de Alack, uno de los ancianos añade: «Ese es nuestro trabajo, que ellos parezcan felices con sus hijos y sus nietos». Después de jactarse de cómo controlan y manipulan financieramente a las personas y a sus dirigentes, se ríen de Alack: «Mírale, un inocente tan pueril como su nieto. La sal de la vida». Su felicidad es reírse de la felicidad de Alack Sinner.

Conclusiones

La infancia de Alack Sinner transcurrió en un hogar inestable. Por una parte, un padre de carácter rudo, que desaparece de su infancia y que, ya anciano, es incapaz de darle un testimonio que le permita ver el sentido de la vida para la búsqueda de la felicidad, y por otra parte, una madre que solo sirve de sustento pero que es incapaz de crear recuerdos felices en la memoria de Alack Sinner.

Si a esta mala situación familiar se le añade la participación, durante su juventud, en una contienda bélica, se obtiene a una persona emocionalmente traumatizada. Su baja resiliencia le lleva a aceptar el pesimismo *schopenhauriano* de que la felicidad es solo la ausencia de dolor. Así, las «acciones individuales» que le pueden llevar a la felicidad no son emprendidas por Alack Sinner: su salud es frágil por el alcoholismo, el trabajo no le causa satisfacción sino que le lleva a situaciones calamitosas, la religión no es un refugio porque carece de fe, los ideales políticos le son ajenos por la desconfianza en la humanidad, el amor no es un bálsamo en su vida porque no puede expresar sus sentimientos y se refugia en la soledad.

Según Lyubomirsky, estamos condicionados por nuestro material genético para poder optar a la felicidad, pero es a través de nuestras «acciones individuales» con las que podemos alcanzarla. Como hemos visto, las acciones individuales que Alack Sinner ha ido tomando, a lo largo de su vida, no han sido eficaces para equilibrar la balanza del bienestar a su favor; él no supo entender el mundo complejo que le tocó vivir y el resultado fue la infelicidad ya que «lo que produce nuestra felicidad o desgracia no son las cosas tal y como son realmente en la conexión de la experiencia, sino lo que son para nosotros en nuestra manera de comprenderlas».[28]

Un caso extremo de una «manera de comprender la felicidad» se encuentra en la novela de Imre Kertësz: *Sin destino*.[29] Cuando le preguntaban al joven protagonista por los horrores

[28] Schopenhauer, A. *Op. cit.*

[29] Kertësz, I. *Sin destino*. Círculo de lectores, 2002, p.90.

de los campos de concentración nazis, en los que él había vivido, a él le hubiera gustado hablar sobre los momentos de felicidad que allí sintió porque «en los intervalos de las torturas (había habido) algo que se parecía a la felicidad».

En un contexto completamente distinto al descrito por Imre Kertësz, Alack Sinner también percibe algo parecido a la felicidad: primero, cuando convive con Sophie Milasewicz, y luego, ya sexagenario, cuando llega a interiorizar el mundo en el que vive; es solo en esa época de su vida cuando logra exteriorizar la felicidad.

Bibliografía

Cyrulnik, B. «Nadie sabe definir la felicidad», en *El País*, (Abril 2016). Disponible en http://elpais.com/elpais/2016/03/22/actualidad/1458665067_836852.html.

Fromm, E. *El arte de amar,* Barcelona, Paidós, 1993.

Herody, D. (1998). «Alack Sinner: rencontre et souvenirs», en *9º Art,* n.º 3 (1998), pp. 22-29.

Imparato, L.; Ouvrard, P. & Zuccato, G. «Recordando», en *Les Collectionneur de Bandes Dessinées,* n.º 54 (1987), pp. 21-24.

Kertësz, I. *Sin destino*. Círculo de Lectores, 2002.

Lemare, T. «Muñoz: Un argentin en noir et blanc», en *Zoo,* n.º 11 (2008), pp. 6-8.

Manes, F. «La felicidad de todos los días», en *El País*, (Marzo 2016). Disponible en http://elpais.com/elpais/2016/03/20/ciencia/1458473642_576776.html.

Mattoti, L. «Les fenêtres de Muñoz», en *9º Art,* n.º 3 (1998), pp. 46-47.

Recalcati, M. *El complejo de Telémaco*, Barcelona, Anagrama, 2014.

Reggiani, F., & Von Sprecher, R. H. «Alack Sinner: un detective degenerado». Disponible en http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/alack_sinner_un_detective_degenerado.html.

Rojas Marco, L. *Nuestra felicidad,* Madrid, Espasa Calpe, 2000.

Schopenhauer, A. *El arte de ser feliz.* Barcelona, Herder editorial, 2012.

Civil War: Front Line. La confrontación entre seguridad nacional y derechos civiles

Pau González Gost

Estudió Humanidades en la Universitat Pompeu Fabra especializándose en literatura y filosofía, cursó el Máster de Formación de Profesorado y en la actualidad está terminando un doctorado en Literatura y lenguas modernas sobre la figura de Fernando Pessoa. Ha publicado relatos de ficción en antologías de escritores jóvenes, artículos en periódicos locales y dos entrevistas: una a Max (*Quimera*) y otra a Pere Joan (*La Bolsa de Pipas*); también creó y llevó adelante varios blogs. Publicó un artículo en el sexto número de *CuCo, Cuadernos de cómic*: «La katábasis de Max y Bernat Metge». En la actualidad trabaja como profesor de secundaria de Literatura castellana y Filosofía.

Fecha de recepción: 5 de octubre de 2016

Fecha de aceptación definitiva: 18 de noviembre de 2016

Resumen

En este artículo se estudia la influencia que los medios de comunicación tienen en la sociedad cuando se trata de influir para que se adopten medidas como la Patriot Act . Se plantea que los medios inclinan la balanza hacia el control y el miedo en el debate entre derechos civiles o seguridad nacional. Para adentrarnos en el tema tomaremos el *crossover* de Marvel *Civil War: Front Line*. Consideramos que el paralelismo entre la Patriot Act y el Acta de Registro de Superhéroes es evidente, y el papel de los medios de comunicación queda reflejado a partir de los protagonistas del *crossover*.

Palabras clave: *Civil War, Front Line,* Patriot Act , derechos civiles, seguridad nacional

Abstract

In this article we study the influence of mass media in society to influence opinions and get approved laws like the Patriot Act. We think that the media position is in favor of control and fear in the fight between civil rights and national segurity. To explore this idea we will take as example the Marvel crossover *Civil War: Front Line*. We consider that the similarities between the Patriot Act and the Superhuman Registration Act is obvious, and the mass media conduct is reflected through the protagonists actions.

Keywords: Civil War, *Front Line*, Patriot Act, civil rights, national security

Cita bibliográfica

González Gost, P. «*Civil War: Front Line*. La confrontación entre seguridad nacional y derechos civiles», en *CuCo, Cuadernos de cómic* n.º 7 (2016), pp. 136-160.

FIG. 1. Watson, J. *Civil War: Front Line*. Imagen extraída de *Now is not the rhyme!* Disponible en http://www.nowisnottherhyme.net/civilwar-frontline.

Introducción

El *crossover Civil War* empieza con el intento de detención de unos supervillanos por parte de unos superhéroes jóvenes (entre ellos Bola Veloz, del que hablaremos más adelante). El intento termina en una catastrófica explosión que arrasa una escuela y parte del barrio en el que está situada. A partir de ahí el gobierno decide que los superhéroes deben estar fichados y promulgan el Decreto de Registro de Superhumanos. Iron Man se pone a la cabeza de los

superhéroes que apoyan la medida y el Capitán América encabeza la resistencia. El tema de fondo es si debe primar la seguridad nacional o los derechos civiles.

En este debate gana por su peso ético la defensa de los derechos. En lo concreto, parece ser que la gente está dispuesta a sacrificar su libertad para defender su propia seguridad. Esto se puede deber a que se ha revalorizado el concepto de seguridad en detrimento del de libertad.

> Like freedom [...] power implies a potential or actual capacity for action; unlike rights, power may refer to a psychological state as well as to an objective condition [...]. Thus we can see the way freedom-talk could easily turn into power-talk and recognize the ambiguous but close relationship between the two concepts.[1]

Un ejemplo de esto son los lemas que se oyen en el metro de Barcelona: «por su propia seguridad, esta estación está dotada con cámaras de videovigilancia». La seguridad es un valor que justifica que el sujeto sea observado y controlado. Todo argumento que se da a favor del control es para aumentar la seguridad, y el control supone medidas contra aquellos que son problemáticos, no implica una más amplia comprensión del problema, sino una confrontación con él. Es decir, que en vez de ir a las causas por las que el lumpen actúa a través de la delincuencia se perpetúan estas causas intentando prevenirlas a través de medios de seguridad. En la película *Buenos días: Ohâyo*[2] de Yasujiro Ozu encontramos otro ejemplo: el film retrata la vida de una pequeña comunidad japonesa y su manera de relacionarse a través del lenguaje. En un momento del film aparece un vendedor que intenta asustar a los habitantes de la comunidad sacando un cuchillo para que le compren cosas. Después pasa otro vendedor ambulante que vende sistemas de seguridad, y algunos habitantes compran porque se han sentido en riesgo recientemente. Al final del día, se ve como los dos vendedores se encuentran en el bar y se preguntan qué tal ha ido el día, con lo que se ve que trabajan juntos. Lo que confirma este ejemplo es la relación entre la seguridad y el miedo, o la necesidad de crear un estado de paranoia generalizada para aplicar a la vida cotidiana los criterios de la seguridad en vez de los de la libertad.

De la misma manera, en la nueva novela de Isaac Rosa, *El país del miedo*,[3] encontramos al principio la descripción de este estado. Las voces de los dos protagonistas nos van describiendo los distintos miedos que les persiguen (miedo a que les roben, miedo de los inmigrantes, miedo de que a su hijo le pase algo...) y encontramos una situación parecida a la del film *Buenos días: Ohâyo*: se produce un robo en muchos pisos de la finca y días después aparece una empresa que se dedica a la instalación de aparatos de seguridad. Lo que se deduce es que el miedo y la necesidad de seguridad van siempre de la mano.

[1] King, R. H. *Civil rights and the idea of freedom*, Nueva York, Oxford University Press, 1992, p. 15.

[2] Ozu, Y. *Buenos días: Ohâyo*. [DVD]. A contracorriente films, Shochiku, 2013.

[3] Rosa, I. *El país del miedo*. Barcelona, Seix Barral, 2008.

FIG. 2. Millar, M. y McNiven, S. *Civil War.* Girona, Panini, 2007, p. 15.

La telesociedad y sus consecuencias

Considero que la opinión pública representa el estado de ánimo de la comunidad. Si esta comunidad se ve alterada por sentimientos de miedo asociados a unas personas que vienen de fuera, y a estos sentimientos se les suma el primordial y siempre fomentado odio hacia el extranjero, tenemos a una sociedad atacada a través de los nervios (sus ánimos) hacia unos individuos que automáticamente se convierten en molestos, porque nos recuerdan esas cosas que dicen por la televisión: delincuencia, integrismo, machismo, terrorismo, etc. Con todo este proceso de criminalización se crea el estado ideal para conseguir un racismo hacia el otro. Es decir: un racismo que va dirigido únicamente hacia los extranjeros (pobres). El racismo deshumaniza al grupo social que se odia o que se teme, convirtiéndolo en animal o en bárbaro. En el caso del grupo social negro se lleva a cabo una animalización que desde hace años actúa desde los *mass media* que se encargan de asociar a África un imaginario relacionado con la permanente inanición, las enfermedades infecciosas, y las barbaridades de guerras horribles, junto con la imaginería exótica relacionada con el mono y con los animales de la selva. Se trata de construir un África salvaje que incluya a sus habitantes como habitantes de lo salvaje animalizados. En el caso del grupo social musulmán, se lleva a cabo una barbarización moderna: el terrorismo. Al no ser del todo humanos, los individuos que pertenecen al grupo minoritario y reprimido, no tienen los mismos derechos que un «humano completo». Veamos esto con el caso de un documental: *Els 11 del Raval*.[4] En el documental se ve reflejado el papel de los medios de comunicación en los casos de terrorismo islamista. Según el abogado defensor de los «11 del Raval» (Benet Salellas), en casos de supuesto terrorismo se procede de la siguiente manera: antes de nada se detiene a los individuos; mientras están retenidos, se empieza la investigación; y después, se da el veredicto. Es decir, detención, investigación y resolución. Se cambia el procedimiento tradicional de investigación, detención y resolución. ¿Y qué es lo que hace invertir este procedimiento?

[4] Guàrdia, C. y López, P. *Els 11 del Raval*. [Documental de televisión]. Televisió de Catalunya, 2009. Disponible en http://www.tv3.cat/30minuts/reportatges/1250/Els-11-del-Raval.

La piel de los detenidos. Se explicaban casos de falsificación de documentos en los que se procedía a detener anunciando que se estaba deteniendo a una célula terrorista, se hacía la investigación y los acusados quedaban libres de los cargos de terrorismo. Esto significa que se olvida el derecho a la presunción de inocencia, ya que según la procedencia se empieza con un cargo más. Lo que supone también una vulneración del séptimo artículo de la Declaración Universal de los Derechos Humanos: la igualdad de todos los hombres ante la ley. ¿Cómo crean los medios de comunicación masivos los sentimientos de miedo y odio que permiten la injusticia de la ley y la indiferencia del pueblo?

Antes de nada se intenta crear un estado de alarma permanente, a causa de la difusión de cargos que muchas veces resultan inventados. «Catastrophic risks, International terrorism, and national security intelligence has persuaded me that we live in a time of grave and increasing danger».[5] Así es como prepara su argumentación Richard A. Posner: una argumentación que irá en detrimento de los derechos civiles y a favor del aumento de la seguridad nacional, con la recreación de un estado en perpetua alarma, en el que los servicios de inteligencia convencen a los jueces del camino a seguir.[6] A pesar de su postura reaccionaria, el autor hace un análisis muy lúcido de las preocupaciones de los defensores de los derechos civiles y de la situación que se ha vivido en Estados Unidos desde el 11S:

> The core meaning of «civil liberties» is freedom from coercive or otherwise intrusive governmental actions designed to secure the nation against real or, sometimes, imagined internal and external enemies. The concern is that such actions may get out of hand, creating a climate of fear, oppressing the innocent, stifling independent thought, and endangering democracy.[7]

La difusión a través de los medios de comunicación masivos de determinadas palabras, como terrorismo, explosivos, célula, islam/ista, integrista, etc., preparan la alarma y la desconfianza de la opinión pública que deja que sobre determinados individuos se recorten algunos de sus derechos (intimidad y *habeas corpus*,[8] por ejemplo) para evitar lo que la fiscal María Dolores Delgado teme, y que en lenguaje popular se traduce como *males mayores*. Según este procedimiento se puede permitir lo que Posner llama una *non-legal law of necessity* (es un oxímoron

[5] Posner, R. A. *Not a suicide pact. The Constitution in a time of national emergency.* Nueva York, Oxford University Press, 2006, p. 3.

[6] Richard A. Posner en su libro *Not a suicide pact. The Constitution in a time of national emergency* dice que la Constitución es una materia flexible que se tiene que adaptar entre dos ámbitos: el ámbito de la seguridad pública y la libertad personal. Describe la constitución como una balanza (imagen de la ley) que se desequilibra a favor de la seguridad pública en tiempos convulsos y se reequilibra en tiempos seguros.

[7] Posner, R. A. *Op. cit.*, p. 4.

[8] «El *habeas corpus* es una institución jurídica que garantiza la libertad personal del individuo, con el fin de evitar los arrestos y detenciones arbitrarias. Se basa en la obligación de presentar ante el juez, a todo detenido en el plazo de 72 horas, el cual podría ordenar la libertad inmediata del detenido si no encontrara motivo suficiente de arresto [...]. También puede decirse que tutela los derechos fundamentales derivados de la vida y la libertad frente a cualquier acto u omisión de cualquier autoridad, funcionario o persona, que pueda vulnerar dichos derechos.» Disponible en http://es.wikipedia.org/wiki/Habeas_corpus.

al más puro estilo Borges: *non-legal law*)[9] que sería una ley supralegal que da carta blanca a determinados abusos físicos para evitar algo. Es como una ley moral que está por encima de la propia Constitución. El autor piensa que la Constitución es una materia flexible que se tiene que adaptar entre dos ámbitos: el ámbito de la seguridad pública y el de la libertad personal. Describe la constitución como una balanza que se desequilibra a favor de la seguridad pública en tiempos convulsos y se reequilibra en tiempos seguros. El libro es una defensa de la Patriot Act y sus consecuencias, argumentando siempre a favor de la seguridad pública.

> La lucha contra el terrorismo internacional no es un cheque en blanco para el recurso a la fuerza, y no debe justificar, ni siquiera con el argumento de mal menor, de *efectos colaterales*, sus consecuencias letales para la democracia, como la criminalización de la disidencia, la reducción de los principios y reglas de juego del Estado de Derecho, la suspensión de garantías básicas de los derechos fundamentales como el *habeas corpus*.[10]

Lo que describe Consuelo R. Chornet es exactamente lo que ha pasado en el caso de la actual lucha antiterrorista. Los medios se encargan de difundir la supuesta culpabilidad del sujeto como si fuera ya culpable: difunden el presunto cargo de terrorismo como el motivo de la detención, con lo que el acusado es doblemente acusado; primero por la justicia y después por la opinión pública. No se vuelve a hablar del caso, o no lo hacen en portada. El efecto de estos fragmentos de noticias es que contribuyen a la atmósfera de miedo producida por los medios y sitúan a la población en un estado de alerta permanente que permite los abusos y la vulneración del *habeas corpus*.

Es ilustrativo el caso que se explica en el documental sobre los inmigrantes del Raval que celebraron el Milad Al-Nabi[11] dentro del polideportivo del Raval. ¿Por qué se esconden unos sujetos para poder llevar a cabo sus libertades cultuales y religiosas? Porque aunque no sea ilegal ser musulmán se ha creado una *non-legal law of necessity* que prohíbe socialmente determinadas prácticas. El efecto arriba comentado de asociación de algunas ideas a algunas palabras consigue que la opinión pública, cada vez que ve algo que le recuerda a islamismo, piense en terrorismo, lo que produce un rechazo hacia aquellos que nos pueden recordar lo que nos da miedo.

---

[9] «En mi opinión, la argumentación que pretende que el recurso a la guerra en la lucha contra el terrorismo sería una respuesta extrema, pero coherente con la legitimidad del recurso a la fuerza, es un auténtico oximoron, como el ejemplo más bello de esta figura retórica, el que nos ofrece Borges, la imagen del sol negro / Esta crítica, a mi juicio, puede dirigirse no sólo a la guerra contra el terrorismo, sino al resto de las que podemos denominar "guerras por la paz" [otro oxímoron], tanto a las denominadas *guerras humanitarias* como a las *guerras preventivas* o de *defensa anticipatoria*, que se basan a su vez en una perversión de la doctrina clásica de la legítima defensa en el orden internacional». En Chornet, C. R. *Derechos y libertades ante las nuevas amenazas a la seguridad global.* Valencia, Universidad de Valencia, 2005, p. 244.

[10] *Ibid.* p. 253.

[11] Se celebra el cumpleaños de Mahoma. Los musulmanes chiítas y sunitas celebran este día en días diferentes, normalmente cae con muy pocos días de diferencia. Las actividades que llevan a cabo este día son procesiones, banquetes, decoraciones y cuentacuentos. Disponible en http://www.raicesenbahrain.com/cultura_arabe3A.htm.

Hay una situación real de terrorismo internacional, hay una paranoia internacional entre la población y los gobiernos, y existen unos determinados intereses. Pero está claro que hay una voluntad interesada para consolidar un proceso que podemos llamar «convirtamos el islam en terrorismo». Para Robert E. Park la gran ciudad es un lugar de convergencia de intereses.[12] Y la opinión pública, «una forma de control fundamental en la sociedad moderna, que crea un clima social y orienta la conducta colectiva».[13] De esta manera los intereses que tienen el control de la opinión pública pueden crear el clima que hemos visto. Quienes buscan esto son los defensores de la sociedad del control. «Pero si no podemos contar la *verdad*, porque al contarla pondríamos en peligro al periódico, ¡es que el sistema está seriamente viciado!»,[14] dice Ben, periodista de la saga *Primera línea*[15] que se encarga de cubrir los acontecimientos de *Civil War*. Y esto es exactamente lo que pasa en *Civil War*, el sistema «está seriamente viciado», y se impide que se cuente la verdad ya que cualquier individuo que intenta contradecir el sistema es considerado un enemigo.[16]

I'M TELLING YOU, JONAH, IT WAS OSBORN! I SAW HIM WITH MY OWN TWO EYES--
OSBORN IS IN JAIL. IT WAS SOMEONE ELSE.
IT WASN'T SOMEONE ELSE, FOR GOD'S SAKE! I KNOW WHAT HE LOOKS LIKE--HE THREATENED TO KILL ME TOO, REMEMBER?
BEN... I KNOW YOU'RE UPSET RIGHT NOW, BUT WHAT IF JONAH'S RIGHT? WHAT IF IT WAS SOMEONE JUST DRESSED LIKE THE GOBLIN? SOMEONE TRYING TO SCARE YOU--

FIG. 3. VV. AA. *Civil War. Front Line 10.* Nueva York, Marvel, 2006, p. 3.

[12] Berganza Conde, M. R. *Comunicación, opinión pública y prensa en la sociología de Robert E. Park.* Madrid, Centro de Investigaciones Sociológicas, 2000, p. 84.

[13] *Ibid.* p. 73.

[14] VV. AA. *Civil War. Front Line 10.* Nueva York, Marvel, 2006, p. 6. Citas extraídas de la edición original pero traducidas con la edición española: VV. AA. *Civil War. Primera línea.* Girona, Panini, 2007.

[15] Serie limitada realizada por el guionista Paul Jenkins y los dibujantes Bachs, Lieber, Weeks y otros.

[16] Janoski, T. *Citizenship and civil society: a framework of rights and obligations in liberal, traditional, and social democratic regimes.* Cambridge, Cambridge University Press, 1998, p. 46.

Aunque en *Civil War* los superhéroes son ciudadanos de todo derecho. Representan muchos de los valores del sistema dominante en los Estados Unidos (la mano dura con el delincuente, la defensa de los valores de una sociedad democrática, la justicia, etc.). ¿Por qué los condena la opinión pública? Por una parte a causa de que la desgracia en la que mueren decenas de niños y niñas es vivida en directo, en medio de comentarios sarcásticos y banales (dirigidos únicamente por criterios de subir audiencia). Otro factor es la entrada en vigor casi automáticamente del Decreto de registro de superhumanos, que exige un posicionamiento inmediato.

> Las críticas al lenguaje de guerra fueron descalificadas por quienes veían en ellas un ejemplo de la consabida actitud académica de quienes viven encerrados en sus torres de marfil y, sobre todo, por quienes inmediatamente se sumaron al coro del «prietas las filas» que ha arrasado como un huracán la opinión pública y trata de obligar a cada quien a tomar posición en términos maniqueos, tal y como los formuló explícitamente el presidente Bush en una de sus primeras intervenciones ante el Congreso de los EE. UU.: «con nosotros, o contra nosotros». Este es uno de los peores *efectos colaterales* de la crisis, una nueva manifestación de pensamiento único que constituye una amenaza letal para la democracia.[17]

Dice Sally, la reportera de izquierdas de *Primera línea*: «ay, Dios mío… Es que ya me lo *imagino*. Damas y caballeros… en la esquina *roja*, la constitución de los Estados Unidos. En la esquina azul, su imparable *equipo* productor de desinformación y paranoia, *ganador* por dos caídas y una decisión del árbitro».[18] Vemos que se define a los medios como «equipo productor de desinformación y paranoia», lo contrario de lo que tendrían que ser.

> It is thus about the marginal adjustments in such rights that practical-minded judges make when the values that underlie the rights —values such as personal liberty and privacy— come into conflict with values of equal importance, such as public safety, suddenly magnified by the onset of a national emergency.[19]

Vemos dos posiciones enfrentadas, una a favor de los derechos civiles y la otra a favor de la seguridad nacional. Estas dos posturas están representadas en el cómic a través de Sally y Ben, los dos periodistas. Dice Sally que su periódico le ha dado

> carta blanca para escribir acerca de los recortes a las libertades *civiles* en América. Y voy a relacionarlo con las intervenciones *telefónicas*. ¿Y tú? / [Ben] - Jonah me dijo… cita literal: se lo vamos a meter por el *culo* a los progres hasta tan arriba que pensarán que la página de deportes del miércoles es la edición dominical.[20]

[17] Chornet, C. R. *Op. cit.*, p. 241

[18] VV. AA. *Op. cit.*, n.º 1, p. 5.

[19] Posner, R. A. *Op. cit.*, p. 1.

[20] VV. AA. *Op. cit.*, n.º 1, p. 5.

Parece que el conflicto es a nivel de rebeldes y conformistas, o de prensa de izquierdas y prensa de derechas. También influye que algunas de las figuras del *star system* superheroico se posicionen a favor del registro (Iron Man y Spiderman). Pero ninguno de estos motivos parece suficiente para justificar las medidas tan drásticas que adopta S.H.I.E.L.D., que acaban causando la muerte del superhéroe Goliat. Podemos entender el *crossover* como una extensión de los sentimientos de la opinión pública americana. A través de él se expresa la neurosis imperante y se plantea un tema profundamente político: el recorte explícito de libertades civiles a causa de la prevención de riesgos (las autoridades quieren impedir que se repita el caso que hace arrancar la historia). Este recorte lleva a deshumanizar y a criminalizar a aquellos que eran más que humanos y a la vez la máxima representación de la lucha por la justicia, sus héroes.

FIG. 4. VV. AA. *Op. cit.*, n.º 6, p. 10.

Los héroes de un pueblo representan los ideales de ese pueblo, o como mínimo los códigos míticos bajo los que actúa la población. En las sociedades posfordistas el fenómeno mitopoyético se traslada a las estructuras de producción masiva de información, los medios de producción masiva. De esta manera una parte de la mitología de los norteamericanos está en uno de sus mayores productos de consumo: el cómic. Los superhéroes son algunos de los mitos actualmente existentes. «El mundo necesita a los Vengadores. Los mejores de los mejores. Los mejores y más destacados. Símbolos. Iconos. Es hora de sanar. Es hora de decirle a la gente que cuidamos de ellos».[21] Con la deshumanización de sus propios mitos y consecuentemente de su propia cultura se puede hablar de una cierta deshumanización de la sociedad, necesaria para aplicar la *non-legal law of necessity,* que implica dejar de lado algunos derechos democráticos, barbarizarse para luchar contra el bárbaro. Por eso se habla de sanarse, curarse del mal de la seguridad nacional. Los únicos que lo tiene claro al principio

[21] VV. AA. *Op. cit.*, n.º 6, p. 8.

son Sally y los héroes antirregistro: «Ben, *sabes* tan bien como yo que están burlando la constitución. Tenemos la obligación de hacerlo *público*, independientemente de la empresa para la que trabajemos».[22]

La lógica maniquea: amigo / enemigo

El hecho de aplicar un tipo de leyes que restringen los derechos de algunos de los ciudadanos que habitan en el país,

> supone la adopción de la lógica de la guerra en el orden interno. Es paradigmática a ese respecto la aprobación de lo que conocemos como «USA Patriot Act» cuyas siglas corresponden a una expresión mucho más explícita («Uniting and Strengthening America by Providing Appropriate Tools Required to Intercept and Obstruct Terrorism Act», es decir, *Ley para unir y robustecer América mediante la provisión de los Instrumentos Adecuados para interceptar y obstruir el terrorismo*).[23]

También los periodistas de *Primera línea* se dan cuenta de este fenómeno que empezó con toda la política post 11-S:

> Es probable que Ben tenga razón. Todo esto empezó el día en el que unos *extremistas* furiosos decidieron *estrellar* un par de aviones contra unos edificios muy altos de Manhattan. Entonces nos pusimos en modo *«lucha»*, y ahora volveremos a hacerlo. / De pronto el periodismo se *subordina* a las necesidades de la retórica patriotera, y empieza la lucha por los sentimientos de una *nación*. *Libertad* civil contra comodidad civil; intervenciones telefónicas *contra* terrorismo; FOX contra CNN.[24]

Habla Consuelo R. Chornet de la lógica del estado de excepción que tiene como consecuencia crear este estado de guerra:

> Ese nuevo orden empieza por debilitar las exigencias del Estado de Derecho en el ámbito estatal, en EE. UU., pero también en otros países, incluso de la UE, como el Reino Unido. Supone la implantación de una lógica de Estado de excepción en no pocos ámbitos, mucho más allá del conocido limbo jurídico que sufren los prisioneros del *Delta Camp*, en Guantánamo. Una lógica de excepcionalidad, supuestamente justificada por la gravedad del peligro («estamos en guerra» y, de hecho, en los EE. UU. se vive en ese estado de guerra) que exige medidas excepcionales para poder combatir con eficacia. Un discurso que, insisto, no puede dejar de contaminar principios básicos del Estado de Derecho, de la democracia, incluso de la política, pues significa que la lógica de la guerra sustituya paulatinamente al verdadero discurso político, más allá del viejo *dictum* de Klausewitz. En efecto, la lógica propuesta a partir del 12 de septiembre implica la imposición de la dialéctica maniquea amigo / enemigo (la concepción propuesta por Schmitt), como único discurso de la política, que contamina principios elementales de legitimidad democrática en el orden interno y en el internacional.[25]

[22] VV. AA. *Op. cit.*, n.º 4, p. 3.

[23] Chornet, C. R. *Op. cit.*, pp. 236-237.

[24] VV. AA. *Op. cit.*, n.º 1, p. 6.

[25] Chornet, C. R. *Op. cit.*, pp. 237-238.

Vemos como el principal problema está en el hecho de la creación de una dinámica de buenos y malos, de los de aquí y los de allá, del amigo y del enemigo, una dinámica que solo puede terminar en un: «estás conmigo o contra mí», y que implica medidas duras contra los que se considera que están contra uno mismo. Cuando Sally y Ben, al final de *Primera línea*, hablan con Tony Stark (Iron Man), le explican que han descubierto las verdaderas razones que han motivado el decreto (los beneficios de la industria armamentística en la que Stark está muy metido), además saben que la excusa de la guerra contra Atlantis era para construir un enemigo común y terminar con la disidencia.

WHICH GOT US TO WONDERING. "WHY?" WHY WOULD YOU MAKE SUCH AN OBVIOUSLY FOOLHARDY DECISION AS TO ALLOW CRIMINALS IN SKINTIGHT SUITS TO ROAM AROUND AS IF THEY'RE ON DAY RELEASE?
I CAN ASSURE YOU THESE INDIVIDUALS ARE UNDER OUR COMPLETE CONTROL AT ALL TIMES.
WE BELIEVE YOU, SIR. IN FACT, WE BELIEVE YOU MORE THAN YOU MIGHT IMAGINE.
BECAUSE THE BEST MISDIRECTION IS THE ONE THAT HIDES IN PLAIN SIGHT. THE GOBLIN NEVER LEFT YOUR CONTROL, DID HE?
THE TRAITOR IS YOU.

FIG. 5. VV. AA. *Op. cit.*, n.º 11, p. 26.

> Sabía que el *decreto* sería sumamente impopular. Sólo usted estaba dispuesto a *formular* la mayor apuesta de la historia, porque sabía cuáles serían sus *beneficios*. La mera posibilidad de una guerra contra Atlantis ha incrementado en más de un 38 % el *número* de héroes registrados en los últimos diez días, porque *todos* ellos quieren unirse a la lucha contra el *enemigo* común.[26]

La construcción de un enemigo común para mantener los ingresos de la industria armamentística es una de las claves para la comprensión del mundo desde la guerra fría hasta nuestros días. Es decir, sin caer en la *conspiranoia*, y creer que los que nos gobiernan están completamente a la merced de grandes *lobbys* armamentísticos, se puede decir que los beneficios son tan grandes que se encuentran causas para justificar estos beneficios, como sería el miedo o la necesidad de protegerse. Hay dos corrientes que actúan en la misma dirección: el miedo y los intereses económicos. De esta manera, el miedo se proyecta en el enemigo, porque es aquel capaz de hacernos daño o de atacar lo que hemos conseguido con el sudor de nuestras frentes (la democracia, la libertad, etc.). El problema es que para defender esta libertad se aplica una lógica maniquea que acaba en la restricción de derechos de los ciudadanos. Así, aparece otro punto de vista, el que cree que los *verdaderos* enemigos son los que construyen esta lógica maniquea que conduce a la imposición de la lógica de la seguridad nacional, y que se encarga de restringir aquellos *ideales* por los que algunos han trabajado y luchado. Dice el superhéroe Tipógrafo a Sally: «he luchado por mi país en el extranjero, srta. Floyd. ¿Acaso he *peleado* por la *libertad* para que luego se transforme aquí mismo en mera fachada sin sustancia?».[27] Y sigue diciendo:

> Vi morir a mi hermano Joey en frías arenas extranjeras, srta. Floyd. *Sacrificó* la vida por la primera *enmienda*, por la libertad de expresión y de reunión, por el derecho a la privacidad.../—¿A la privacidad? ¿De qué *país* hablabas? [interrumpe Battlestar]/Hay algo que *quiero* saber. Nuestros gobernantes han tomado la decisión de cazar a su *propia* gente como animales, tan sólo porque defienden su derecho a la privacidad... y el motivo es que unos idiotas hicieron una *estupidez* en Stamford y alguien tiene que pagarlo. ¿Acaso han olvidado quién es el verdadero *enemigo*?[28]

La libertad y el derecho a la disidencia

Podemos deducir que para los superhéroes Tipógrafo y Battlestar lo primordial es la defensa de las libertades y de los derechos civiles, y que el *verdadero enemigo* es aquel que promulga las leyes que rescinden esas libertades. El problema, como veremos, es que la defensa de la libertad o de los grandes ideales ha perdido su sentido porque se ha convertido en una consideración demasiado abstracta. La recuperación del valor real y concreto que tienen los grandes conceptos se puede realizar a través de la relación con los derechos escritos. Richard King dice: «rights [...] are particular specifications on and codifications of freedom

[26] VV. AA. *Op. cit.*, n.º 11, p. 27.

[27] VV. AA. *Op. cit.*, n.º 3, p. 5.

[28] *Idem.*

in general».[29] La idea de libertad se codifica a través de derechos concretos, por lo tanto, pisotear esos derechos implica pisotear la propia idea de libertad. Por ejemplo: cuando nos referimos a la libertad nos estamos refiriendo a los treinta artículos que forman la Declaración universal de los derechos humanos; o a los principios y libertades que aparecen en la constitución de un país concreto; o a la recuperación de unos espacios que consideramos que han sido pisoteados por alguna entidad estatal, etc. De esta manera, los espacios legales que ha pisoteado la USA Patriot Act son

> the attempt to deny the right of habeas corpus to captured terrorist suspects, the interception of phone calls and other electronic communications, such as e-mails, of U.S. citizens by the National Security Agency outside the limits set by the Foreign Intelligence Surveillance Act; ambitious data-mining projects such as the military's Able Danger project; demands by the FBI under section 215 of the USA Patriot Act for records of library borrowings; monitoring of the constitutionally protected speech of radical imams; torture or quasi-torture of terrorist suspects; and establishment of military tribunals to try suspected terrorists, including U.S. citizens apprehended in the United States rather than on a foreign field of combat such as Afghanistan or Iraq.[30]

«At one time the *free world* included several nations ruled by highly repressive regimes, while the mechanisms of the *free* market may severely restrict my comings and goings. The infamous Rousseauean claim that we may *force people to be free* has bothered more than just conservatives».[31] No se puede forzar a nadie a ser libre, y menos restringiendo sus propios derechos y estableciendo regímenes represivos. O como mínimo, al hacerlo, tiene que existir el derecho a rebelarse contra el estado que esté aplicando dicha legislación injusta, como bien se recoge en la Declaración universal de los derechos humanos.

El preámbulo de la Declaración universal de los derechos humanos dice que es «esencial que los Derechos Humanos sean protegidos por un régimen de Derecho, a fin de que el [súper] hombre no se vea compelido al *supremo recurso* de la rebelión contra la tiranía y la opresión». Desde una perspectiva estrictamente ceñida a los derechos humanos la USA Patriot Act no es internacional ni universalmente válida, ya que vulnera veintiún artículos de la declaración. Deduzco que tal régimen no puede ser considerado válido en un estado de Derecho, ni tan siquiera como estado de excepción ya que la excepción es la regla. Así, tal régimen recibe el nombre de tiranía. En *Civil War*, la resistencia, el grupo liderado por el Capitán América, no piensa dar su brazo a torcer y sigue unos principios idealistas, pero a la vez concretos. Dice el Capitán:

> *Creo* en las libertades *fundamentales* que nos confiere nuestra constitución, Ben. Creo que tenemos derecho a llevar armas, derecho a *defendernos* y derecho a elegir. He jurado defender a los

[29] King, R. H. *Op. cit.*, p. 14.

[30] Posner, R. A. *Op. cit.*, p. 2.

[31] King, R. H. *Op. cit.*, p. 12.

Estados Unidos de las fuerzas que los amenacen desde fuera, y también desde dentro. Si para ello tengo que *levantarme* contra mi propio gobierno y rechazar una ley *ilegítima* que han aprobado mis superiores... pienso que ese es mi *deber*.[32]

WHY DON'T YOU TELL HIM YOURSELF, SIR? THIS IS YOUR OPPORTUNITY TO EXPLAIN YOUR ACTIONS TO THE AMERICAN PEOPLE.
HOPEFULLY, YOU'LL ASK THE SAME QUESTIONS OF THE REGISTRATION ACT SUPPORTERS. I ASKED THEM TO COME TO THE TABLE EARLIER. THEY DREW A LINE IN THE SAND.
DID YOU AND YOUR SUPPORTERS STEP OVER THAT LINE, SIR? HOW MUCH OF YOUR DECISION TO GO TO WAR WAS MADE AFTER CAREFUL STUDY, AND HOW MUCH BECAUSE OF PRIDE?
PRIDE WAS NEVER INVOLVED. I BELIEVE WHAT I DID WAS RIGHT. IF YOU KNOW ME AT ALL, YOU'LL KNOW I'M A SIMPLE MAN AT HEART.
I BELIEVE IN THE FUNDAMENTAL FREEDOMS ACCORDED US BY OUR CONSTITUTION, BEN. I BELIEVE WE HAVE A RIGHT TO BEAR ARMS, A RIGHT TO DEFEND AND A RIGHT TO CHOOSE.
I HAVE SWORN AN OATH TO DEFEND AMERICA FROM EXTERNAL FORCES, AND FROM WITHIN. IF THAT MEANS STANDING AGAINST MY OWN GOVERNMENT, REJECTING A BOGUS LAW PASSED BY MY OWN SUPERIORS, THEN I SUPPOSE THAT'S WHAT IT MEANS.
I NOW REALIZE THAT WHILE MY INTENTIONS WERE CORRECT AND HONORABLE, I COULD AS EASILY HAVE COME TO THE TABLE AS TONY STARK OR REED RICHARDS.
I SAW THE POSSIBILITY OF A REGISTRATION ACT AS A BASIC VIOLATION OF OUR RIGHTS AS AMERICANS.
FOR THAT, I WISH TO APOLOGIZE TO THE COUNTRY I LOVE.

FIG. 6. VV. AA. *Op. cit.*, n.º 11, p.12.

[32] VV. AA. *Op. cit.*, n.º 11, p. 12.

De esta manera, hay unos personajes que se dedican a la defensa de las libertades fundamentales, algo así como las libertades más abstractas, los ideales a los que debería tender una sociedad para volverse más libre y justa, las libertades más básicas que recoge el *habeas corpus*. Los que se levantan contra el sistema lo hacen indignados por lo que está pasando a su alrededor. Si el contexto se aleja demasiado del ideal, entonces se producen distorsiones y restricciones en las propias ideas realmente existentes. Por ejemplo, un país que no es nada democrático, pero que su régimen se define como democracia, devalúa el propio concepto de democracia y hace que la única manera de defender a la democracia sea volviendo al término más idealista. En estos términos se plantea el duelo dialéctico entre Sally y el Capitán América. Sally como la reportera ya frustrada, integrada en el sistema, que acepta su contexto como lo mejor que hay (el mejor de los mundos posibles) y el Capitán como el último defensor de un ideal, criminalizado y detenido por su disidencia.

> El problema es que está peleando por un *ideal*... no sabe hacer otra cosa. América ya no es el país de mamá y de las tartas de manzana... es el *país* del colesterol, y de Paris Hilton, y de cómo subir a *patadas* hasta la cumbre. El país al que yo *quiero* trata a sus famosos como a reyes y a sus *maestros* como a una mierda, pero al menos camino todos los días por sus calles. Al menos sé *cómo* es.[33]

La exigencia de conocer el mundo real y aceptarlo tal como es, parece ser la exigencia que le hace Sally al Capitán. Lo que se está diciendo es que los ideales nos alejan de la realidad y no nos permiten conocerla. El Capitán América no opina lo mismo. Cree que los ideales se fundamentan en un descontento ante la realidad que nos rodea y este descontento implica un conocimiento de aquellos aspectos que no nos agradan: «vi que la posibilidad misma de un decreto de registro *constituía* una violación de nuestros *derechos* básicos como estadounidenses»,[34] los otros personajes se pierden entre consideraciones de interés propio. Es completamente absurdo el momento en el que Sally descalifica al Capitán América por no conocer Myspace,[35] como si no conocer Myspace tuviera consecuencias graves para la justicia. Lo que es realmente grave es perder de vista los ideales, las ideas que no son más que motores para transformar la realidad hacia esos lugares en los que nos gustaría vivir, los motores hacia un mundo más justo y más libre. El Capitán tiene claro que «like equality before the law, the possibility of being just is something that presupposes freedom».[36] Es decir, que sin libertad no existe la posibilidad de ser justo. El personaje de la reportera Sally, en un ataque de rebeldía redundante se rebela contra la rebeldía, como si el superhéroe fuera algo así como una representación de la generación de su abuelo y de las ideas que defendieron contra los nazis y ella le gritara las virtudes de la nueva generación que se ha olvidado de los *ideales* pero tiene Myspace. Aunque la conversión de este personaje en un títere es patética, es muy representativa de la actitud que se ha adoptado algunas veces en

[33] *Ibid.* p. 16.

[34] *Ibid.* p. 12.

[35] *Ibid.* p. 13.

[36] King, R. H. *Op. cit.*, p. 15

las sociedades de consumo: «esto es lo que hay, y no se puede hacer nada para cambiarlo, acéptalo, abuelo». Es el mismo mundo en el que la palabra utopía se ha cargado con consideraciones negativas, y en el que cualquier opción política de izquierdas que triunfe es descatalogada como poco realista. Se produce un

> efecto de criminalización de la disidencia, de la libertad de expresión y crítica, del pluralismo. Un efecto criminalizador que ha afectado en primer lugar a los colectivos más vulnerables, los inmigrantes, los demandantes de refugio y asilo, a los que se ha extendido, en los EE. UU. pero también en Europa, la vieja doctrina nazi de los *Gemeinschaftsfremde*, es decir, de los «extraños a la comunidad», que propicia el recurso a lo que se ha denominado «derecho penal del enemigo», incluso el recurso a un «derecho penal de guerra».[37]

LET ME ASK YOU SOMETHING, SIR: DO YOU KNOW WHAT *MYSPACE* IS?
I'M NOT SURE I UNDERSTAND THE RELEVANCE OF THAT QUESTION, SALLY--
NO, YOU JUST DON'T UNDERSTAND THE *QUESTION*, SIR. I'M TRYING TO ILLUSTRATE A POINT HERE, SO BEAR WITH ME.
DO YOU KNOW WHO WON THE LAST *WORLD SERIES*, OR WHO WAS THE LAST *AMERICAN IDOL*?
WHEN WAS THE LAST TIME YOU ACTUALLY ATTENDED A *NASCAR* RACE? WHEN WAS THE LAST TIME YOU WATCHED *THE SIMPSONS* OR LOGGED ONTO *YOUTUBE* TO WATCH A STUPID VIDEO?
ANSWER?

FIG. 7. VV. AA. *Op. cit.*, n.º 11, p. 14.

De esta manera, si consideramos a los superhéroes antirregistro disidentes que luchan por la libertad podemos reconocer su derecho a defenderse. Ya que, si un estado ha promulgado una ley que se basa en un «derecho penal de guerra» y aplica violencia sistemática contra determinados sectores, es normal y lógico que esos determinados sectores se levanten en armas. Sin meternos en las acciones de este grupo, parece ser que sus ideales desde una perspectiva ética son más o menos acertados, pero siempre comprensibles en cuanto a grupo oprimido que busca un espacio donde desenvolverse en libertad. «Los terroristas para unos son *freedom fighters* para otros, y la historia está llena de ejemplos recientes de ese doble rasero: [Iron Man y el Capitán América]»,[38] o el grupo de Atlantes que iban [parece ser]

[37] Chornet, C. R. *Op. cit.*, p. 238.

[38] *Ibid.*, p. 246.

a matar al supervillano Nitro porque uno de los superhéroes muertos estaba emparentado con la realeza Atlante: «unos los llaman terroristas y, los otros, *luchadores* por la libertad».[39]

La fuerza que mueve a las tropas disidentes es esta *libertad* que es pura pasión ante la injusticia. Dice el Tipógrafo ante la perspectiva que le plantea Sally de que son pocos y es difícil encontrar a los demás: «los encontraremos, *igual* que nos encontramos entre nosotros. Y seguiremos adelante. No se les puede arrebatar la *libertad* a los corazones».[40] Otro argumento es el que da Solo: «no podemos cambiar las normas cada vez que algo *explota*. Sería una victoria de los que *ponen* las bombas. ¡Y mientras yo viva, el terror *morirá*!».[41]

El terror es generado por el estado, no por el terrorismo. Y este terror se genera para allanar el camino a la sociedad del control. Esto se hace evidente si hacemos un repaso de lo que hemos dicho en relación a los medios y a sus mecanismos de generación de sentido. Además de las políticas de verdadero terror que se aplican en algunos espacios *alegales*, tema que comentaremos más adelante. Si el estado hace concesiones al terror, es decir, sacrifica su libertad por miedo, y sacrifica la libertad de sus ciudadanos, vence el régimen del miedo y la industria de la seguridad. Este es el verdadero enemigo contra el que luchan los superhéroes antirregistro.

La brutalidad estatal

Las fuerzas de intervención de S.H.I.E.L.D. son los encargados de aplicar la *brutalidad del estado* para cumplir la ley. Son policías armados con trajes que impiden que se les vea la cara. Esta visión goyesca de la autoridad deshumaniza a los policías y los convierte en clones violentos que actúan siempre según las órdenes. El propio Iron Man parece razonable cuando está sin su traje, una vez dentro se transforma en un agente de la ley vestido de robot, capaz de acompañar sus bonitas palabras con potentes explosivos. Es necesario que las fuerzas de coacción se disfracen para convertirse en el brazo armado de la institución a la que representan. Los hombres debajo de los trajes tienen que olvidarse mientras hacen su trabajo de su humanidad para cumplir las órdenes con una férrea disciplina. No hay discusión, si usted incumple la ley, será detenido y se le mandará a una cárcel sin un proceso justo. Las fuerzas del orden no intentan hacer respetar la ley, ya que la propia ley de registro es injusta e incumple muchos artículos de la Declaración universal de derechos humanos, las fuerzas del orden intentan que se respete al gobierno y sus decisiones. Su función es básicamente coactiva. Para cumplir con estas decisiones hay que ensuciarse las manos, y para hacer el trabajo sucio es mejor olvidarse de que uno mismo comparte algo con aquellos a los que está reprimiendo. De la misma manera que hay que deshumanizar a un grupo determinado para poder prescindir de sus derechos, y hay que deshumanizar a la sociedad para crear el

[39] VV. AA. *Op. cit.*, n.º 5, p. 3.

[40] VV. AA. *Op. cit.*, n.º 3, p. 4.

[41] *Ibid.*, p. 5.

FIG. 8. Millar, M. y McNiven, S. *Op. cit.*, p. 135.

clima adecuado para según qué prácticas, hay que deshumanizar la ley y a los encargados de aplicarla. Esta se convierte en un simple brazo entrenado para golpear y detener a aquellos que se supone que son sus enemigos. Pero esta deshumanización no se podría dar sin el amparo (o el vacío) de la legislación existente, que lleva a cabo la política de la vista gorda ante los hechos y las costumbres de la violencia policial o militar. Es significativo que cuando los periodistas Sally y Ben dejan de ser críticos con el sistema, se vea una viñeta en la que se oye el pensamiento de Ben que dice: «la vida en la ciudad volvía a ser normal» y aparezcan policías armados hasta los dientes. Podemos interpretar esta viñeta como una representa-

ción de esta política. Los criterios de normalidad se han convertido en los criterios de la seguridad nacional.[42]

Durante la estancia en prisión de Robert Baldwin (alias Bola Veloz), vemos una representación de lo que sería una cárcel alegal como el *Delta Zone* de Guántanamo. Un lugar en el que aplicar sin restricciones toda la brutalidad posible. Baldwin es el chivo expiatorio de todo lo que ha pasado (él estaba en el *reality show* que terminó con la muerte de sesenta personas). Al héroe lo encuentran casi muerto y la agencia S.H.I.E.L.D. (clara alegoría de la CIA) se lo lleva a la prisión, lo retiene sin presentar cargos contra él e impide que reciba un juicio justo. El ex superhéroe (ha perdido sus poderes con la explosión) es incitado a que se registre y él se niega porque eso sería reconocer su culpabilidad. «Pero si no hice nada malo», dice Baldwin. Pero sí que hizo algo: estar en el sitio equivocado en un momento político convulso. Primero lo llevan a una prisión de alta seguridad en la que es apaleado y maltratado por guardias y presos. Lo despojan de derechos y lo torturan. «He dicho que quiero ver a mi abogado. *No* pueden retenerme aquí. Han pasado más de *tres* días. No tienen derecho a esto. Eh… oye, tío, ¿me estás escuchando? ¡Como ciudadano americano, tengo *derecho* a un abogado! Tienes que presentar una acusación formal o *soltarme*… —Cállese, Sr. *Baldwin*. —¡Conozco mis derechos y exijo un abogado! / Usted es un combatiente no registrado, Sr. Baldwin. Sus derechos los decido yo.»[43] Vemos cómo se cumple lo que decíamos, el individuo que está fuera de la ley, también está fuera de la protección de la ley, a merced de la brutalidad de las fuerzas coactivas. El mote *Asesino de niños* que le ponen en la prisión es muy representativo: Robert representa al monstruo, al otro, al *freak* extraño a la comunidad que es capaz de canalizar los odios inherentes a la propia comunidad. Todos lo odian: la opinión pública, sus compañeros de cárcel, los guardias. Baldwin mantiene sus principios hasta el final: «diles que aceptaré el día en que el infierno se congele»,[44] le dice a su abogada cuando le propone que se registre. El día en que le vuelven los poderes superheroicos y hace explotar a su contrincante y a los espectadores de un combate de boxeo[45] lo trasladan a la Zona Negativa.

¿Dónde está la Zona Negativa? «No está cerca de ningún lugar. Puede que no sea un lugar en el sentido genuino de la palabra. Viene a ser, más bien, un estado del ser», le dice el Tipógrafo a Robbie, que como Virgilio a Dante, le sirve de guía en su entrada en el infierno. «La Zona Negativa produce ciertos efectos en algunas personas».[46] Seguidamente vemos a Coldblood tirado en el suelo diciendo que morirá antes que volver a verse a sí mismo. Parece que la Zona Negativa despierta *también* los propios demonios, además de los demonios de la autoridad. Llegamos al edificio ciclópeo donde están las distintas prisiones de la zona, a Robbie le toca la prisión Alpha (la Isla Fantasía). Esta es una prisión brutal y totalmente

[42] VV. AA. *Op. cit.*, n.º 11, p. 22.

[43] VV. AA. *Op. cit.*, n.º 2, p. 17.

[44] VV. AA. *Op. cit.*, n.º 3, p. 22.

[45] VV. AA. *Op. cit.*, n.º 4, p. 20.

[46] VV. AA. *Op. cit.*, n.º 5, p. 19.

deshumanizada. Los superhéroes son sometidos a todo tipo de tormentos. En la parte de «El acusado» que está narrado en la fricción entre el género epistolar y la dura realidad damos una vuelta por la prisión: vemos celdas pequeñas con el suelo de tierra, Robbie nos explica el suicidio de Digitek. Estrella de Combate se retuerce de dolor por un cascote de metralla que se le incrustó en el espinazo cuando lo detuvieron las fuerzas de S.H.I.E.L.D. en una reunión secreta. Finalmente el héroe sale de la cárcel para hablar ante América pero, en un claro paralelismo con el asesinato de Lee Harvey Oswald, aparece un padre de una de las niñas muertas en Stamford y le dispara en el abdomen. Las palizas sistemáticas, el sufrimiento innecesario y la presión psicológica (representada en la reacción de Coldblood) son las características de este lugar que es un estado del ser, es decir, un no-lugar, más allá de la protección jurídica de los estados de derecho.

Interrogado acerca del uso de la tortura de prisioneros en las cárceles de Guantánamo y Abu Ghraib, Cheney admitió que los torturados eran vestidos con «chalecos explosivos, sus heridas escarbadas con un pie, sus dolores aumentados por pentotal sódico, la amenaza de cortarles los ojos» y otras lindezas por el estilo,[47] como por ejemplo entre los métodos de tortura implícita o explícitamente autorizados por la Casa Blanca de Bush se encontraban retirarle medicinas a los detenidos, simular que se les ahogaba, el uso de serruchos para intimidar e informes falsos sobre la muerte de un hijo del detenido.[48] Podemos ver como en las cárceles alegales establecidas por los Estados Unidos la situación de los detenidos es similar a la que sufre Robert Baldwin en la Zona Negativa. En el siguiente fragmento de la misma noticia vemos cómo el espacio alegal y el limbo jurídico creado por la *non-legal law of necessity* crean confusión y ambigüedad terminando siempre por perjudicar a aquellos que están bajo el «amparo» de dicho limbo:

> En junio del 2003, el presidente se declaró en contra del uso de la tortura y a favor de castigar su uso. El abogado de la CIA protestó: la declaración presidencial confundía a los agentes autorizados por el propio presidente para usar «tácticas brutales» contra miembros de Al Qaeda. La Casa Blanca reiteró entonces su aprobación a las «tácticas brutales», pero ello, según el diario neoyorquino, no superó las tensiones internas del gabinete. Cheney —como lo comprueba su testimonio en el Senado— aprobó el uso extremo y secreto de la tortura e incluso la «desaparición» de los torturados. Condoleezza Rice, en cambio, recomendó el reconocimiento público de que EE. UU. tenía prisioneros terroristas. Alberto Gonzales, el malhadado procurador general, propuso entonces la teoría de la «inmaculada concepción»: llevar los prisioneros a Guantánamo, sin admitir que *antes* estuvieron secretamente detenidos.[49]

La renuncia a la tortura no es una renuncia ya que es la tortura la propia renuncia a los derechos humanos y a las libertades constitucionalmente reconocidas en los países democráticos.

---

[47] Fuentes, C. «Estados Unidos: viejas y nuevas políticas», en *El país, Edición nacional*, n.º 11667 (2009). Disponible en http://www.elpais.com/articulo/opinion/Estados/Unidos/viejas/nuevas/politicas/elpepuopi/20090521elpepiopi_4/Tes.

[48] *Idem.*

[49] *Idem.*

FIG. 9. VV. AA. *Op. cit.*, n.º 7, p. 5.

> «Nosotros no torturamos», afirmó Winston Churchill cuando Londres era bombardeada por la Luftwaffe y doscientos individuos eran detenidos como espías. Renunciar a la tortura no es solo un imperativo moral. Es un imperativo racional que obliga a obtener la verdad con métodos que la comprueben, tarea más difícil que el fácil camino de una tortura al cabo poco confiable.[50]

El difícil camino del respeto a la democracia y la búsqueda de la verdad desde estos métodos es algo difícil teniendo en cuenta la cantidad de riesgos y problemas que existen, pero es el único camino que tienen las sociedades democráticas para continuar siendo democráticas.

[50] *Idem.*

FIG. 10. Millar, M. y McNiven, S. *Op. cit.*, p. 53.

Conclusión

Hay varios argumentos para posicionarse a favor de los derechos civiles frente a los recortes en materia de derechos que invocan las doctrinas a favor de la seguridad nacional. El que nos parece más importante es el que construimos desde el punto de vista de los derechos humanos: la función de las democracias debe ser mantener en buena forma la salud de estos derechos. Si las democracias no los cuidan dentro de sus propias fronteras, ¿cómo van a ir a predicar a otros países sobre la fórmula adecuada para gobernar? Este punto de vista nos lleva a otro humanitarista: hay que cuidar la vida de cada individuo, o como mínimo de cada individuo que viva dentro de nuestras fronteras y que esté protegido por nuestras leyes. El problema aparece cuando estas leyes no protegen al individuo sino que lo despojan de derechos. Aun en el caso último de que todas las detenciones que se realizan por terrorismo implicaran a verdaderos culpables del cargo, habría que defender los derechos de estas personas. No nos podemos permitir regalar derechos a las fuerzas coactivas. La estrategia de la criminalización y la consecuente bipolarización del mundo en buenos y malos

> lleva a exigir una lucha sin cuartel y, sobre todo, una lucha que bordea y frecuentemente vulnera los propios principios que dice defender. En aras de esa causa que tantas veces parece más una guerra santa, una cruzada [...], no importan los motivos de los terroristas, sus justificaciones. Como pudimos comprobar en la última reunión del comité específico sobre terrorismo del Consejo de Seguridad [...], la posición de quienes administran la doctrina correcta sobre la guerra contra el terrorismo es que no cabe preguntarse por las causas que invoquen los terroristas. No hay causa admisible ni relevante. Por decirlo de otro modo, esa guerra exige *obediencia ciega* al líder y a su estrategia. No es nada difícil predecir las consecuencias de semejante definición —a todas luces fundamentalista, *malgret soi*—, que no se harán esperar.[51]

[51] Chornet, C.R. *Op. cit.*, p. 243

«*Todos* nosotros vimos con temor cómo la nueva *ley* se aplicaba con violencia y eficacia./ Se habrían podido debatir eternamente las razones. Pero nadie cuestionaba a quienes *aplicaban* la ley./ *Nunca* se hace, hasta que ya es tarde.»[52] Dice Sally mientras observa cómo se detiene al superhéroe Prodigy. En nuestro caso, no es que no exista una opinión que cuestione a los que aplican la ley, si no que esta opinión no es suficientemente potente como para corregir las injusticias, lo que significa que las injusticias se alarguen y que para mucha gente la verdadera justicia llegue demasiado tarde.

[52] VV. AA. *Op. cit.*, n.º 2, p. 14.

Bibliografía

Berganza Conde, M. R. *Comunicación, opinión pública y prensa en la sociología de Robert E. Park.* Madrid, Centro de Investigaciones Sociológicas, 2000.

Chornet, C. R. *Derechos y libertades ante las nuevas amenazas a la seguridad global.* Valencia, Universidad de Valencia, 2005.

Fuentes, C. «Estados Unidos: viejas y nuevas políticas», en *El país, Edición nacional,* n.º 11667 (2009). Disponible en http://www.elpais.com/articulo/opinion/Estados/Unidos/viejas/nuevas/politicas/elpepuopi/20090521elpepiopi_4/Tes.

Guàrdia, C. y López, P. *Els 11 del Raval.* [Documental de televisión]. Televisió de Catalunya, 2009. Disponible en http://www.tv3.cat/30minuts/reportatges/1250/Els-11-del-Raval.

Janoski, T. *Citizenship and civil society: a framework of rights and obligations in liberal, traditional, and social democratic regimes.* Cambridge, Cambridge University Press, 1998

King, R. H. *Civil rights and the idea of freedom,* Nueva York, Oxford University Press, 1992.

Millar, M. y McNiven, S. *Civil War.* Girona, Panini, 2007.

Ozu, Y. *Buenos días: Ohâyo.* [DVD]. A contracorriente films, Shochiku, 2013.

Posner, R. A. *Not a suicide pact. the Constitution in a time of national emergency.* Nueva York, Oxford University Press, 2006.

Rosa, I. *El país del miedo.* Barcelona, Seix Barral, 2008.

VV. AA.. Civil War. Front Line. Nueva York, Marvel, 2006.

—*Civil War. Primera línea.* Girona, Panini, 2007.

CuCoEntrevista

Benedetta Belloni y
Francesca Crippa
entrevistan a

Ángel de la Calle

El lenguaje del cómic en el contexto cultural español contemporáneo

Ángel de la Calle (Molinillo de la Sierra, 1958) es un historietista, guionista, diseñador e ilustrador atípico, de obra cambiante, comprometida y singular.[1] Nace en un pequeño pueblo de la provincia salmantina pero pronto su familia se traslada a Gijón, ciudad en la que vive desde entonces. Se inicia en la historieta durante la década de los setenta, más precisamente en los inicios del *boom* del cómic adulto en España, y publica sus primeros dibujos no remunerados en las revistas del Partido Comunista español. Sucesivamente, empieza a dedicarse al cartelismo y a publicaciones marginales para pasar luego a colaborar con importantes revistas nacionales: *Star*, *Bésame Mucho*, *Rambla*, *Rampa-Rambla*, *Zona 84*, *Comix Internacional*, *El Víbora*.[2] Colabora también con revistas foráneas: la sueca *Tung Metal*, la francesa *Fantastik* y la estadounidense *Heavy Metal*. En 1988 participa en la organización de la Semana Negra de Gijón, festival literario y cultural que dirige, en sus contenidos, desde 2012. Desde 1989 es también director del periódico *A quemarropa*, editado por la misma Semana Negra.

Hacia finales de los noventa empieza a dedicarse a la realización de *storyboards* para publicidad y para la película de Gonzalo Suárez titulada *El lado oscuro* (1991). En 1996, bajo el seudónimo Adela C., crea la tira «Mary Mari» para los diarios *La Nueva España* (la primera temporada) y *El Comercio* (a partir de la segunda): esta tira diaria se publica desde entonces durante los meses de verano de cada año.

En el nuevo siglo siente la necesidad de crear historietas más ambiciosas. En 2002, ilustra la novela corta de Paco Ignacio Taibo II, *Mon ami Morán*. Al año siguiente aparece la primera parte de una obra muy amplia: *Modotti. Una mujer del siglo XX*, la biografía de la fotógrafa y activista política italiana Tina Modotti (1896-1942), que se completa en un segundo tomo en 2005. Con este libro, traducido a cinco idiomas, gana el Premio de la Crítica en 2006. Los dos volúmenes son recogidos en la obra integral edi-

[1] En algunos casos, el autor ha firmado sus obras con el pseudónimo Adela C.

[2] La colaboración con las revistas mencionadas empieza en los años setenta y sigue a lo largo de la década de los ochenta.

tada en el año 2007. Ese mismo año publica el libro de reflexión teórica *Hugo Pratt: la mano de Dios* y, en 2008, *El hombre enmascarado: en el sendero*. Inicia también su serie autobiográfica *Diarios de festival* de la que han salido dos episodios. Durante 2016 aparecerá su segunda novela gráfica de largo aliento titulada *Pinturas de guerra*, un recorrido por el exilio latinoamericano de los años setenta y el arte contemporáneo comprometido. De la Calle ha sido codirector de la revista de análisis de cómic *Dentro de la Viñeta* (32 números publicados) y es codirector y creador de las Jornadas Internacionales del Cómic Villa de Avilés.

Con motivo de la celebración de una de las conferencias del ciclo *Palabras Contemporáneas*, organizado por el prof. Dante Liano en la Universidad Católica del Sacro Cuore de Milán en colaboración con el Instituto Cervantes, Benedetta Belloni y Francesca Crippa entrevistaron al autor.[3]

¿Cómo empezó tu carrera de dibujante/autor de cómic?

Antes de saber leer y hablar correctamente ya «leía» cómic. Acostumbro a decir que el lenguaje de los cómics es mi lengua materna. A los diecisiete años hice mi primer fanzine y a los diecinueve publiqué profesionalmente por primera vez (profesionalmente quiere decir aquí cobrando) en la revista *Star*. Después, en las revistas españolas de la época: *El Víbora*, *Rambla*, *Comix Internacional*, *Zona 84*, la norteamericana *Heavy Metal*, etc. En los años setenta del siglo pasado no había escuelas de cómic, todos éramos autodidactas.

¿Cómo surgen tus novelas, cómo eliges los temas y las historias que decides contar?

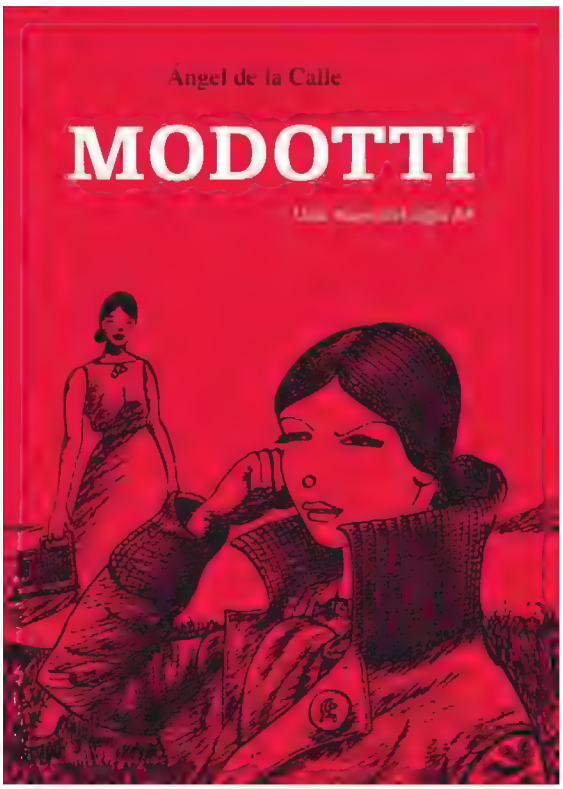
¿Adaptas el estilo de tus dibujos al tema que tratas?

No sé, mis historias normalmente aparecen por ahí… En el caso de la última, la que no ha salido todavía, *Pinturas de guerra*, la idea surgió de un viaje que hice a Buenos Aires, cuando me llevaron a la Plaza de Mayo, que es uno de los símbolos de la ciudad. Ahí pude asistir a una manifestación de las madres delante de la Casa Rosada, lo que me hizo reflexionar sobre temas importantes como la moral y el espíritu de solidaridad. En *Pinturas de guerra*, pues, mis personajes son pintores guerrilleros latinoamericanos de los años setenta que ganaron el futuro y perdieron el presente: un uruguayo tupamaro, un argentino montonero, una chilena mirista y un mexicano exiliado en París. En la novela, por lo tanto, decidí mezclar la historia con el arte contemporáneo, que es algo que me gusta hacer. Como hice también en el caso de Modotti. La idea de escribir una novela gráfica sobre la fotógrafa surgió mientras estaba viviendo en Ciudad de México, una ciudad muy importante para ella. Ahí descubrí la historia de esa mujer gracias a la lectura de las memorias de Pablo Neruda (*Confieso que he vivido*, 1974) en las que Modotti aparece retratada como un personaje clave en la historia cultural del siglo xx: fotógrafa políticamente comprometida, actriz en Hollywood, modelo para el artista norteamericano Edward Weston, heroína durante la guerra civil española y gran amiga de intelectuales como Diego Rivera, Antonio Machado y Sergei Eisenstein.

¿Cuáles son las técnicas que manejas para dibujar tus historias?

Desde mi perspectiva, el lenguaje del cómic es un instrumento maravilloso que permite alcanzar diferentes objetivos. De hecho,

[3] La entrevista se realizó el día 17 de marzo de 2016.



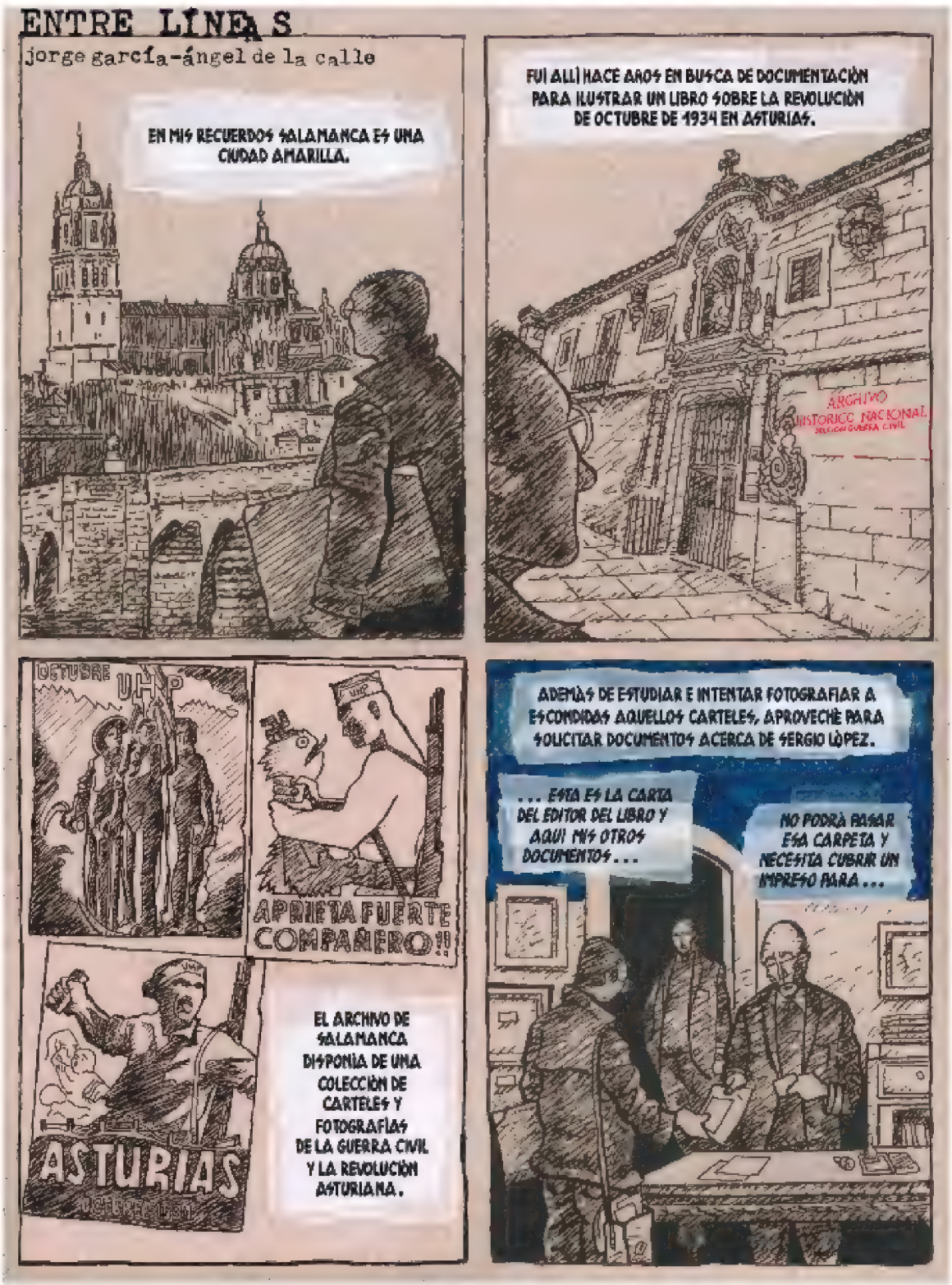
Portadas de la edición española y portuguesa de la novela Modotti. Una mujer del siglo xx.

se basa en la fusión entre las técnicas de la narrativa tradicional, que existen desde hace siglos, y las novedades de la representación gráfica, inspiradas por los principales movimientos artísticos. En el caso de Modotti, por ejemplo, la definición de novela gráfica es reductiva porque en realidad yo he conseguido producir un texto híbrido que es, por un lado, un ensayo novelesco ilustrado y, por otro, la historia del pensamiento de izquierda a lo largo de la primera mitad del siglo xx.

¿Reconoces temas tópicos en las novelas gráficas contemporáneas? ¿Qué opinas, en particular, del tratamiento de asuntos delicados como guerras, conflictos, crisis, etc.?

Desde siempre, el conflicto genera historias y sin embargo es muy difícil escribir una historia sobre el conflicto. Contar la historia es necesario, pero el éxito de una obra depende también de la habilidad del autor en contarla. Algunos temas se adaptan mejor a ser narrados mientras que otros, sobre todo los filosóficos, se escapan a las técnicas tradicionales de la escritura. Yo he tratado el tema del conflicto más importante para la reciente historia española, es decir, la guerra civil, en una de mis historietas titulada «Entre líneas», que se publicó en 2006 en la miscelánea *Nuestra Guerra Civil*. El volumen presenta un fuerte compromiso político, lo que implica que el tema de la guerra todavía no está solucionado y que los historietistas españoles siguen percibiendo el deber generacional de la memoria que se manifiesta en la atención hacia cuestiones pasadas pero candentes en la costrucción de la identidad nacional actual.

Desde mi punto de vista, sin embargo, la novela gráfica contemporánea se juega más


ENTRE LÍNEAS
jorge garcía-ángel de la calle
EN MIS RECUERDOS SALAMANCA ES UNA CIUDAD AMARILLA.
FUI ALLÍ HACE AÑOS EN BUSCA DE DOCUMENTACIÓN PARA ILUSTRAR UN LIBRO SOBRE LA REVOLUCIÓN DE OCTUBRE DE 1934 EN ASTURIAS.
ARCHIVO HISTÓRICO NACIONAL SECCIÓN GUERRA CIVIL
OCTUBRE UHP
APRIETA FUERTE COMPAÑERO!!
ASTURIAS
EL ARCHIVO DE SALAMANCA DISPONÍA DE UNA COLECCIÓN DE CARTELES Y FOTOGRAFÍAS DE LA GUERRA CIVIL Y LA REVOLUCIÓN ASTURIANA.
ADEMÁS DE ESTUDIAR E INTENTAR FOTOGRAFIAR A ESCONDIDAS AQUELLOS CARTELES, APROVECHÉ PARA SOLICITAR DOCUMENTOS ACERCA DE SERGIO LÓPEZ.
... ESTA ES LA CARTA DEL EDITOR DEL LIBRO Y AQUÍ MIS OTROS DOCUMENTOS...
NO PODRÁ PASAR ESA CARPETA Y NECESITA CUBRIR UN IMPRESO PARA...

*Primera página de la historieta «Entre líneas» (*Nuestra Guerra Civil, *Ariadna Editorial, 2006). Imagen por cortesía del autor.*

en la estructura que en los temas, porque es la estructura lo que hace la diferencia. El lenguaje del cómic tiene la ventaja de crear una dinámica narrativa en la que el lector se reconoce como parte de un sistema que le invita a seguir leyendo.

¿Existe un público experto de cómic o de novela gráfica? ¿Los lectores de novelas «tradicionales» son también lectores de cómics?

Yo creo que todos los géneros están muy bien interconectados. Desde mi punto de vista, el lector ideal de cómic es también lector de novelas. Sin embargo, hay un lector maravilloso para cualquier género que es el lector adolescente. A los adolescentes hay que guiarlos porque serán lectores para toda su vida. En algunos casos, mis textos se dirigen a lectores más cultos que sepan reconocer las referencias intertextuales que suelo colocar dentro de mis historias. En *Modotti,* por ejemplo, hago referencia a Walter Benjamin y también a Ernest Hemingway. Los escritores andamos buscando al lector ideal y, sin embargo, el lector ideal es el que lee tu libro y luego empieza a documentarse sobre la historia y siente la necesidad de profundizar las informaciones.

¿Crees que la novela gráfica sigue siendo considerada «inferior» con respecto a las novelas tradicionales? ¿Hay todavía prejuicios sobre el género? ¿Qué elementos ulteriores aporta a una historia la novela gráfica con respecto a una novela tradicional?

Algunos aún tienen prejuicios con este lenguaje mestizo, donde los dibujos se leen y las palabras se dibujan, pero no creo que sea un problema de lenguaje. Más bien de que, al haber estado enfocado hacia el público infantil o adolescente, las obras han sido en su gran mayoría muy flojas y poco cultas o cultivadas, con un gran desarrollo en la parte gráfica y mucho menos en los temas y las narrativas. Desde hace quince años los temas y las formas de narrar se han desarrollado tanto que no creo que haya asuntos que trate la novela y que no trate la novela gráfica. Otra cosa es que el mercado actual de cualquier tipo de producto cultural (más bien de ocio) tenga como meta el lector, el consumidor, adolescente. Pero ese es un mal de todos los medios de comunicación, artísticos o no, desde que el neoliberalismo es el pensamiento único. Por eso la mayor parte de las novelas y las novelas gráficas tienen un único fin: vender. Cuanto más, mejor. Pero en este campo de las viñetas, como en cualquier otro, si se sabe buscar se encuentran perlas narrativas por las que merece la pena buscar.

¿Qué opinas del éxito del que está actualmente gozando la novela gráfica sobre todo en España (congresos dedicados, jornadas de estudio, expertos universitarios del tema, revistas especializadas, etc.)?

¿Cómo se consigue el derecho a la huelga? Haciendo huelga. No hay otra forma de conseguirlo. Pues, esto es igual. Gracias a los estudios que se están realizando sobre cómic y novela gráfica, el género está ganando cada día más importancia. Como decía Bourdieu, se ha creado un campo cultural porque hay autores y editores y actividades que dan prestigio y reconocimiento. Podemos afirmar que se ha creado un campo cultural del cómic o de la novela gráfica que tiene todo lo que tienen los demás campos culturales. Será labor de los que están en este ámbito seguir ampliándolo.

¿Qué cómic o novela gráfica has leído recientemente que refleje temas socialmente

relevantes? ¿Qué tipo de novela gráfica prefieres? ¿Estás en contacto con otros historietistas españoles o extranjeros contemporáneos? ¿Tienes un autor o autora favorita de cómics?

Recientemente he leído el último libro del autor francés Jean-Christophe Menu, que se llama *Chroquettes* (Fluide Glacial, 2016). Menu es uno de mis autores preferidos y el autor de uno de los mejores libros teóricos sobre cómics, *La Bande dessinée et son double* (L'Association, 2011). También he leído *Fun* (Coconino Press, 2014), de Paolo Bacilieri, que es muy memorable. Me gustan los clásicos, por ejemplo, *Corto Maltese. Una ballata del mare salato* (1967) de Hugo Pratt o *Trazo de tiza* (1993) de Miguelanxo Prado. Obras excepcionales. Es muy recomendable *El arte de volar* (Edicions de Ponent, 2009) de Altarriba y Kim. También me gustan las series *Paracuellos* de Carlos Giménez y *Valentina* de Guido Crepax. He leído con mucho interés la novela gráfica *From Hell* (1999) de Alan Moore y Eddie Campbell. Estoy en contacto habitual con los colegas de medio mundo pero mi caso es especial porque organizo dos eventos (Semana Negra de Gijón y Jornadas Internacionales del Cómic de Avilés, ambas en España). También suelo acudir a muchos encuentros de autores. Mis favoritos son Hugo Pratt, Guido Crepax, Miguelanxo Prado, Alan Moore, Art Spiegelman y Frank Miller. Pero tengo más autores favoritos. La lista sería muy larga.

Max

Pau González Gost

MAX. *Monólogo y alucinación del gigante blanco*. Alicante, De Ponent, 1996, p. 49.

Esta entrevista se publicó parcialmente en abril de 2008 en el número 293 de la revista Quimera. *La entrevista se realizó con motivo de un dossier de cómic que sacó la revista, coordinado por Breixo Harguindey. El Ministerio de Cultura acababa de crear el Premio Nacional de Historieta (2007) y Max había sido su primer ganador. La entrevista se realizó en su casa de Sineu.*

Para empezar, una pregunta obligada ¿Cómo te sientes tras ganar el Premio Nacional de Historieta?

Me siento muy bien y me alegra el reconocimiento que esto significa. Pero sobre todo me agrada que exista el premio, que yo haya sido el primero en ganarlo es anecdótico. A alguien le tenía que tocar y me ha tocado a mí, lo importante es que se ha creado y que a partir de ahora será un Premio Nacional más junto a los de novela, poesía, música, danza, circo…

¿No va siendo hora de que una obra tuya sea reconocida también en Angoulême o con un premio Eisner, al que ya estuviste nominado?

No, no es hora. No creo que sea hora porque en Francia hay mucha competencia, hay gente mucho más buena que yo..... y en Estados Unidos también. Además, son premios que están muy bien, pero no me emocionan tanto como un premio aquí. Porque aunque me han dado el Premio Nacional a un libro, yo no hago libros aislados, toda mi obra está ligada orgánicamente. Esto es lo que fuera de España nadie ve porque no se ha publicado la mayor parte de mi obra, en cambio aquí sí que hay gente consciente de esto. Me han dado el premio por *Bardín el superrealista*[1] pero yo estoy seguro que el jurado tenía en mente que detrás de este libro hay veinte más. Bardín por sí solo tampoco es ninguna genialidad tan brutal, yo creo que está bien y es como es porque está encima de una montaña de libros que lo sostiene.

Tu obra como conjunto, como un todo orgánico: «pequeños bloques variados, que, a pesar de todo, creo que componen una especie de universo personal, pero parece que tan solo lo veo yo».[2] ¿Todavía lo piensas?

No, a ver, hay unas cuantas personas que lo ven y sé que tengo lectores fieles desde

[1] Max. *Hechos, dichos, ocurrencias y andanzas de Bardín el Superrealista.* Barcelona, La Cúpula, 2006.

[2] Max y Joan, P. *Max. Conversación/Sketchbook.* Madrid, Sinsentido, 2005, p. 10.

el primer libro. Pero no es una percepción demasiado extendida, sobre todo porque mi obra es muy dispersa y tiene muchas ramificaciones que no he continuado. Esto es porque cojo una ramificación y la sigo hasta un punto, de allí doy marcha atrás y continúo..... o no.[3] Por eso es difícil encontrar una coherencia que lo unifique todo. Para mí no, claro, yo lo llevo dentro...

Estas ramificaciones me recuerdan a los caminos de bosque *heideggerianos*,[4] caminos que recorremos no para llegar al final, sino para recoger madera, y una vez usados, los abandonamos.

Sí, he experimentado la cantidad de caminos que no llevan a ningún sitio en mis excursiones por el monte [ríe]. Coges un camino, vas a buscar algo y cuando lo has encontrado, vuelves al camino principal, o a otra derivación o a lo que sea... Me gusta este símil porque me gustan mucho los bosques y tienen una presencia muy importante en mi obra.

«Pues a mí me importa un pedo el futuro!! Yo no tengo futuro!! JAW JAW JAW!! / Lo pone aquí, ¿lo ves?»[5] y Peter señala una chapa *¿No future?* ¿Es esta una versión contemporánea del clásico *fatum*, el destino trágico griego?

No, no lo veo así. La actitud del *no future* siempre me la tomé como una actitud positiva, pero como todas las actitudes tiene dos vertientes. La vertiente negativa-existencialista, y otra muy griega, más positiva, que se basa en vivir al día y disfrutar el momento y lo que venga según venga. Nunca he previsto nada, así es como me he movido siempre. Es verdad que cuando doy un paso —hablando artísticamente—, intento ver un poco más lejos, y doy el paso para luego dar otro; pero en general mi actitud es que el presente es el presente y es lo que hay, lo que viene después no lo sabemos y me parece que tampoco es bueno que un hipotético futuro modifique tu vida. Tomo siempre las decisiones en función de cómo me siento en aquel momento. Y así voy trazando el camino. Me gusta mucho la idea del caminante sin rumbo que a cada momento llega a una encrucijada y dice: «bueno, por allí parece que hace un solecito agradable, pues por allí». Además, el tema de *fatum* trágico es un tema que se me hace pesado, intento mantenerme alejado de una concepción trágica de la vida porque me llevaría directamente al suicidio [ríe]. Yo tengo tendencia a ser introvertido y pesimista y si me tomara estas cosas en serio no duraría ni cuatro días.

¿Estamos hablando de un camino intuitivo?

Sí, muy intuitivo. Yo soy reflexivo *a posteriori*. Cuando hago algo y ya está hecho lo miro y pienso por qué lo he hecho. Pero

[3] «El problema es que mi cabecita siempre ha estado fascinada por demasiadas cosas diferentes y siempre tengo ganas de ir probándolas todas. Así como hay otros autores o creadores que son absolutamente monotemáticos, muy fijados en unas obsesiones muy concretas y que no salen de ahí, lo cual está muy bien porque realmente da lugar a obras muy potentes globalmente; yo soy todo lo contrario. A mí hay demasiadas cosas que me gustan, hay demasiados caminos que quiero seguir y, ya que no los puedo seguir todos simultáneamente, lo que hago es avanzar un trecho y en el primer cruce que me encuentro cambiar hacia otro. Eso hace que el conjunto de mi obra sea todo lo contrario de un bloque muy potente. Son pequeños bloques variados que, a pesar de todo, creo que componen una especie de universo personal, pero parece que tan solo lo veo yo.» En Max y Joan, P. Op. cit., p. 10,

[4] Heidegger, M. *Caminos de bosque.* Madrid, Alianza, 2010.

[5] Max. *Peter Pank.* Barcelona, La Cúpula, 2001, p. 9.

NO FUTURE
¡¡ÉSTA ES LA ÚLTIMA AVENTURA DE PITER PUNK!!
JAW JAW JAW!! UNA BRUJA EN? JAW JAW JAW!!
¡¡ JAW JAW JAW !! EN UNA BOLA DE CRISTAL SEGURO !! JAW JAW JAW !!
¡ PUES CLARO !
¡¡ TU RÍETE, PERO A GLO RIA LE PREPARÓ TODO LO QUE LE HA GUSTADO DESDE HACE 3 MESES !
PUES A MÍ ME IMPORTA UN PEDO EL FUTURO !! ¡¡ YO NO TENGO FUTURO !! JAW JAW JAW !!
MAX
LA MUJER DEL HOMBRE ES ALGO CONTRA SEPARENSE. GRACIAS
¡¡ YO SOY UNA RATA Y LAS RATAS HEREDARÁN LA TIERRA !! JAW JAW JAW !!
¡¡AHÍ HOY ESTÁS DE BUEN HUMOR EH ?
AQUÍ ES Y PROCURA ESTARTE CALLADITO ¡¡EL MAESTRO !!
LO PONE AQUÍ ¿ LO VES ?
CAMINEA
JAW !! JAW !! JAW !!
AHORA VEO, VEO, VEO UN HOMBRE QUE TE AMA DE VERDAD VEO UN HOGAR Y MUCHOS EN TU VIDA VEO UN VALLE
¡¡ AH CLARO ! TE DA MIEDO EH ? AL JEFE DE PITER PANK LE AGUJONEA LA BOLA DE CRISTAL - JA JA !! CUANDO LE ENTREN ¡LOS CELOS !!
¡¡¿ QUE DICES TÍA ?? ¡¡ ME LA QUIERE MADRITA !! ¡¡ Y YO NO TENGO COLEGAS !! Y ADEMÁS ESA BOLA ME LA PASO POR EL CULO !!!
¡¡¡ NO ES MALO, PETER ?
AVER AVER SEÑORA QUIEN TIENE LA PELÍCULA A M ??
MIEDO !! YO !! JA !!
AMDA PETER ¿ PORQUE NO PELEARAS TU AHORA ?
BAH ¡¡ YO PASO DE ESTE ROLLO !!
VENGA HOMBRE !!
¡¡¡ MIRAR !!

Max. *Peter Pank*. Barcelona, La Cúpula, 2001, p. 9.

nunca antes. Me fío más de la intuición que de los razonamientos.

Dices que eres reflexivo *a posteriori*, pero a través de un tratamiento trágico-cómico reescribes muchos de los temas que se plantearon hace más de veinte siglos en la mitología para devolverlos a nuestra época cargados de sentido. ¿Te consideras un humanista o un romántico?

[Ríe] A mí el rollo romántico siempre me ha atraído mucho pero también tiene un sentido trágico que me tira para atrás. Así que compenso un poco, tengo un poco de cada cosa, un pie en cada lado. El hecho de devolver los grandes temas cargados de sentido es algo que hago mucho, pero no lo hago de forma premeditada. Cuando leo historias antiguas me provocan emociones que son actuales y entonces busco contar o inventar una historia que pueda provocar estas emociones con los elementos que tengo a mano. El carácter romántico, destructivo y trágico aparece en mi obra a través de la muerte. Todos los escritores, narradores y fabuladores en algún momento tienen que poner la palabra *fin*. Y el fin por antonomasia es la muerte. Pienso que la muerte es el momento donde terminan todas las historias, pero sin que esto sea algo muy dramático. Por eso siempre lo compenso con cierta ironía y un humor extraño que actúa de contrapunto. En el fondo pienso que la muerte no es un drama, aunque no sé qué haré cuando me la encuentre [ríe].[6] No me parece especialmente dramático llegar al final a una edad avanzada y morir por enfermedad o lo que sea… No sé, es un tema que se me escapa y tampoco lo quiero racionalizar porque creo que huye de toda reflexión. Simplemente es el punto final y muchas de mis historias terminan ahí, aunque siempre está presente el humor que atenúa el drama.

Bailando con el tema de la muerte,[7] en tu obra aparece constantemente el concepto de Hades, aquello que está después del fin; la *Katábasis* de Orfeo,[8] el alucinado gigante blanco que se pregunta «cómo escapar de este infierno»,[9] la historieta *Bienvenidos al infierno*,[10] la historieta *Las ruinas del infierno*.[11] ¿Qué es para ti el infierno?

[6] Para ver un acercamiento del autor al tema de la muerte véase: Max. *Almanaque extraordinario. Bardín baila con la más fea.* Sineu, Max, 2000; y también: Denevi, M. y Max. *Un perro en el grabado de Durero titulado «El caballero, la muerte y el diablo»*. Valencia, Media Vaca, 2006.

[7] Max (2000). *Op. cit.*

[8] Max. *Como perros!* Barcelona, La Cúpula, 2007, pp. 32-42.

[9] Max. *Monólogo y alucinación del gigante blanco.* Alicante, De Ponent, 1996, p. 13.

[10] Max (2007). *Op. cit.*, pp. 53-63.

[11] Max. *El canto del gallo.* Barcelona, La Cúpula, 1996, pp. 28-29.

MAX. *Como perros!* Barcelona, La Cúpula, 2007, p. 55.

Para mí el infierno es la vida, o una parte de la vida. Narrativamente se sitúa más allá de la muerte porque es su espacio narrativo, pero para mí siempre es una metáfora de la vida. No creo que después de la muerte haya nada, los auténticos infiernos pasan durante la vida, y es de estos infiernos de los que hablo en mis historias. Espero que quede claro [ríe]. También es verdad que me crié en el catolicismo y que todo el imaginario católico del infierno, la culpa y el pecado me quedó grabado a fuego. Por eso durante toda mi vida he hecho un esfuerzo para desprenderme de él, aunque siempre quede algo. Esto no quita que el imaginario católico sea muy rico y que actúe como un sustrato ideal para alguien que inventa historias. El infierno yo lo tengo ubicado en este esquema que sé que todos mis lectores entienden, al menos los de este país [ríe]. Yo uso este esquema a la vez que doy pistas para saber que de lo que se está hablando es de lo que pasa *en* mí.

¿Y el limbo?

El limbo es el lugar del artista [ríe]. Es el sitio donde estoy cuando estoy dibujando una historia, te sitúas en un espacio que no está en ningún sitio. De hecho lo han suprimido, es fantástico.

El lugar del artista, un sitio que no está en ningún sitio…

Sí, aquello que está dentro y que está fuera simultáneamente. El lugar del artista cuando está creando. Es un sitio interior, porque te repliegas dentro de ti, pero al mismo tiempo es exterior, porque sales más allá. Yo siempre lo comparo con las nociones clásicas de éxtasis: salir de ti hacia Dios. Salir hacia fuera y con *entusiasmo*, que etimológicamente significa llevar a Dios dentro. Son dos movimientos opuestos que en la literatura española del Siglo de oro te llevaban a Dios. Ahora olvidando a Dios, creo que el artista cuando está creando está simultáneamente en los dos sitios: muy dentro de sí y de viaje astral por ahí. Es algo inexplicable pero es lo que permite que aparezcan las obras. Mi estado mental cuando estoy inventando una historia no es un estado normal, es un estado alterado.

Lo que nos lleva directamente a las influencias psicodélicas que aparecen en tu obra: la alucinación del gigante blanco, el viaje por el mundo de los sueños del Sr. T,[12] Bardín y su coexistencia con el mundo superreal,[13] algunos *trips* explícitos en tus primeras obras,[14] la influencia de Lewis Carroll… «¿Hay vida en Martes?»[15]

[Ríe] Sí, hay vida en todas partes. Creo que los estados alterados permiten ver cosas que no ves en los estados normales de conciencia. Y esta es una de las creencias necesarias para dedicarse a inventar historias. Hay estados mentales inducidos artificialmente y hay algunos que los obtienes naturalmente, esto da igual, me parece que todos te llevan a una situación en la que ves otras caras del mundo. Y ver otros lados pone en marcha todo un mecanismo fabulador. No llego tan lejos como para decir que los estados que ves cuando estás en un estado alterado son más reales… No lo sé. Pero sí que es verdad que hay otros lados y siempre me ha interesado trabajar a partir de estas percepciones diferentes de la realidad. Se trata de buscar otro ángulo de visión. Aunque me puedo perder con mucha facilidad es el camino por el que me interesa ir, ya que como lector el realismo puro y duro se me hace muy pesado. Probablemente, esto me viene de la infancia: solo me gustaban las historias de gigantes, duendes y cosas fantásticas. La fantasía es una manera muy válida para hablar de la realidad.

¿Utilizar el más allá para hablar del más acá?

Bueno, no es un más allá tampoco. Yo creo que hay una coexistencia, cierta simultaneidad. Mundos paralelos si lo quieres llamar así, hay mil teorías, vete tú a saber. No es un más allá trascendental, no tiene que ver con lo divino ni nada de eso. Es un más allá muy de aquí. Ni necesito moverme de donde estoy ahora (en mi estudio) ni necesito conectar con Dios para situarme en el *otro estado*. Es un clic, algo que ocurre, no es que yo lo sepa programar, es un clic en el cual de repente estás en un estado de fabulación, y trabajas con mundos que en principio son irreales pero a la vez no lo son. Hay mucha gente que habla de estos mundos y que escribe sobre ellos y por eso existen. Basta que alguien escriba un nombre para que este nombre exista. No es necesaria una persona de carne y huesos para

[12] Max. *El prolongado sueño del Sr. T.* Barcelona, La Cúpula, 1999.

[13] Max (2006). *Op. cit.*

[14] Max. *¡flipados! Los cuentos de Gustavo.* Barcelona, La Cúpula, 2006; y Max. *El beso secreto.* Barcelona, La Cúpula, 2000, pp. 4-12.

[15] Max (2007). *Op. cit.*, p. 30.

Max. *Como perros!* Barcelona, La Cúpula, 2007, p. 30.

situar el nombre en un nivel ontológico... No me explico demasiado [ríe].

¿Iluminar desde la fantasía aspectos de la realidad que desde la propia realidad no se perciben?

No sé... Es evidente que en la realidad cotidiana hay una realidad compartida. Un acuerdo social mediante el cual nos entendemos todos (esto es de color gris, esta mesa es plana, etc.). Esto es un consenso cultural. Pero vendrá un físico y dirá que esto está lleno de átomos, y vendrá un brujo y dirá que aquí dentro hay un espíritu y vendrá otro y te dirá otra cosa. En el fondo yo creo que todo es posible y todo es simultáneo. Y me parece que este consenso social, construido a lo largo de siglos de historia, está bien porque permite un mínimo de comunicación compartida, pero por otro lado ha dejado muchas zonas de sombra y creo que es bueno iluminarlas.

En el *Sr. T.* haces una bajada a la sombra,[16] ¿es un intento de iluminar estas zonas? ¿Son estas zonas psicológicas?

El *Sr. T.* es mi exploración de algo que otros han iluminado antes y mejor que yo. Aquí no estaba trabajando en territorio virgen. Me precedían Freud, Jung, los surrealistas y mucha otra gente. Es mi acercamiento a la realidad interior en un momento determinado y por necesidades personales, mi visión sobre aquello que ocurre *dentro* y *en* una persona. Pero sí que es verdad que esta es una zona con la que normalmente solo trabajan psicólogos y psiquiatras.

[16] Max (1999). *Op. cit.* Por Sombra se entiende la noción junguiana de Sombra: aquellos aspectos negativos de uno mismo que conforman una personalidad autónoma en el interior de la persona.

¿La zona de sombra es ese otro lado?

Tiene elementos. En cierta manera sí. No creo que el yo personal sea una isla: algo totalmente cerrado y sin poros por los cuales transitan cosas que están fuera. Puede que sea muy misterioso pero hay cosas dentro del yo personal, del individuo y del ego, que no son puramente individuales. Por ejemplo los arquetipos jungianos, que son algo colectivo a toda la especie. Por lo tanto no creo que ninguna persona sea un ente totalmente cerrado en sí mismo, sino que hay cosas que circulan. En el caso concreto del *Sr. T.* yo estaba explorando las personalidades, y cómo una persona gestiona todo lo que lleva dentro. Llevamos muchas cosas dentro y no siempre las utilizamos igual. Unas predominan sobre otras, unas pisan a otras [ríe]. Hay batallas y guerras internas.

¿Crees que la creación artística pasa por la inmersión en la propia sombra?

Inevitablemente, si te dedicas a fabular, llega un día que te tienes que enfrentar al tema que tienes más cerca, que eres tú mismo [ríe]. No solo te tomas a ti mismo como tema, si no que estás haciendo un trabajo personal que no es artístico, que es casi curativo y te sirve para vivir mejor. Cuando llegas a este tema todo está muy ligado. En la época del *Sr. T.* me tocó hacer esto. El tema me llamó a mí, no es que yo lo buscara. Así que en cierta manera este libro fue un trabajo personal, no fue puramente artístico.

Volviendo al terreno artístico, muchas de tus ilustraciones son como ventanas abiertas a mundos, da la impresión que el mundo dibujado continúa fuera del dibujo. ¿Cómo lo haces?

Max. *Espiasueños. Ilustraciones 1973-2003*. Barcelona, La Cúpula, 2003, p. 49.

No lo sé [ríe]. Supongo que de alguna manera yo me meto y me fabrico el mundo en la cabeza aunque solo dibuje un trocito, pero dentro de mí se prolonga. Puede tener que ver con que he crecido haciendo cómic y en el cómic no basta una sola imagen, sino que continúas un hilo, que te lleva aquí y allá. Estoy muy acostumbrado a hacerlo todo así y quizás cuando realizo una ilustración también lo hago. Es una explicación que se me ocurre... De hecho veo la obra de gente que son solo ilustradores y hay diferencias con la gente que también hace cómic. Yo creo que aquí hay tema [ríe].

Muchos de tus dibujos e historietas explican un relato o una idea a través de ilustraciones o viñetas sin texto: los extremadamente creativos cuadernos de *Filosofia per a profans*,[17] el libro que ilumina el relato *El caballero, la muerte y el diablo* de Marco Denevi,[18] el final de *Bardín el Superrealista*...[19] Tu compañero y amigo Pere Joan define la intención de estos trabajos de la siguiente manera: «que formalmente funcionen y sean perfectos [...] y tengan contenido», una suma de «teología y geometría».[20] ¿Cómo describirías ese momento del proceso artístico en que encuentras una imagen, una forma, capaz de agotar sin apoyo textual la riqueza de contenidos de otro discurso en palabras?

A veces es como una revelación. Como cuando San Pablo se cayó del caballo: ¡hostia, claro! [ríe]. Normalmente es así. Ya he dicho que yo no soy superreflexivo, yo confío mucho en la intuición, en la inspiración. La inspiración me exige estar muchas horas en el limbo. Me paso horas delante de la mesa sin hacer nada, cambiando de postura y pensando. Pero es muy satisfactorio cuando consigues una secuencia muda que lo explica todo sin palabras. Digo esto sin menospreciar para nada el uso de la palabra en el cómic, pero si lo puedes explicar sin palabras, ¿por qué hacerlo con ellas? Es lo mismo que te diría un novelista: yo ya lo explico con texto, para qué dibujar. Yo no soy escritor, aunque escriba guiones y textos, no me considero escritor. Mi material más preciado son las imágenes y cuando puedo comunicarlo solo con ellas las palabras me sobran. En los libros de *Filosofia per a profans* intento sustituir los textos del filósofo por imágenes. A veces me sale bien y a veces no. Es un poco irregular porque uno no se puede estar midiendo cada día con los grandes filósofos y salir bien parado. Mi gran satisfacción fue comprobar que con pequeñas historietas mudas podías transmitir profundos conceptos abstractos muy difíciles de explicar verbalmente. De esto estoy muy orgulloso. Porque al principio tenía que hacer ilustraciones, no historietas. Me pasé un mes peleándome con el libro de Deleuze[21] hasta que un día, siguiendo el hilo de un dibujo, me salió una secuencia. Y dije: «¡con secuencias funciona!». Y entonces elegí la secuencia y el pensamiento discursivo (el cómic) para llegar ahí donde la ilustración no llega.

El lector, cuando se encuentra unas imágenes que explican algo sin texto, también se cae del caballo. ¿Buscas este momento de intuición en el espectador?

Claro, cuando trabajas así tienes que confiar en que llegarás a la intuición del lector. Es un mecanismo que no es puramente verbal, es

[17] Editados por Tàndem.

[18] Max (2006). *Op. cit.*

[19] Max (2006). *Op. cit.*, pp. 53-81.

[20] Max y Joan, P. *Op. cit.*, p. 14.

[21] Larrauri, M. y MAX. *El desig segons Gilles Deleuze.* València, Tàndem, 2001.

menos racional de lo que estamos acostumbrados. La palabra pone en juego la razón y el funcionamiento verbal del razonamiento. La imagen va por otros circuitos del cerebro. No activa tanto el razonamiento lógico como otras partes más intuitivas. Yo confío en que cuando hago algo así, este algo coja por sorpresa al lector. Es como las revelaciones del zen, que no he experimentado nunca pero confío en que un día puedan ocurrir. Los enigmas de los maestros zen a los discípulos son enigmas de comprensión no-racional pero que cuando los encuentras ya lo has visto todo. Por una puta tontería de una cosa que parece un chiste tonto se cae todo el decorado del mundo. Pues esto es lo mismo pero en pequeño.

El momento de caída del decorado recuerda al *misterio* taoísta: «la puerta por donde entran todas las maravillas».[22]

Bueno… Yo no soy un devoto de nada porque soy un producto del siglo xx y estoy vacunado contra todo, soy un escéptico. He visto que toda la historia es un *continuum* de gente engañando a otra gente. Mi receta es tener siempre un pie en cada lado para que no te caiga una hostia [ríe]. Yo voy así por la vida, y puede que sea demasiado prudente. Pero si en algún sitio intuyo una verdad es en Oriente. En los sistemas de pensamiento no-lógico, no-racional, que se expresan mediante enigmas. Creo que es cierta la idea de zen que se ha transmitido a Occidente: que todo es una ilusión y que la verdad y la esencia de las cosas se nos escapa. Aunque no lo creo hasta el punto de raparme la cabeza e irme a un monasterio zen a conseguir la verdad. No lo sé [ríe]. Quizás soy cobarde y prefiero continuar con mi vida cotidiana, trabajando, ganando dinero, pagando facturas… y preguntándome siempre cuál será la realidad detrás de todo esto.

Así pues, ¿cómo se consigue que «dentro del yin haya un puntito de yang y dentro del yang haya un puntito de yin»?

[Ríe] Creo que no es algo que tengas que conseguir. Es así y ya pasa así. El problema es ser consciente de ello. Dentro del negro ya está el puntito blanco, lo que pasa es que no lo vemos porque nos ofuscamos. La cosa es poderlo ver… aunque yo soy el primero que no lo ve.

Esta búsqueda de la verdad en pensamientos orientales se refleja en el *Sr. T* con conceptos tales como la no-acción o el vaciado. En tus dibujos el concepto de *lleno*, a veces significa armonía y orden natural, es decir: vida. Y a veces significa miedo o infierno. ¿En qué quedamos?

No lo sé, no tengo ninguna teoría montada sobre lo lleno y lo vacío. Pero dentro de lo que hago salen muchas cosas porque mi herencia cultural proviene de muchos sitios y se manifiesta por vías diferentes e incoherentes. De esta manera a veces lo lleno representa una exaltación de la vida y otras todo lo contrario. Supongo que hay una influencia española barroca, en tanto barroco como exaltación de los sentidos. La verdad es que me identifico y me siento parte del barroco aunque a la vez desconfío mucho de esta herencia, porque es como el súmum de las mentiras.

Vayamos a tu dibujo. ¿Es una extensión de tu propio cuerpo?

¿Del cuerpo o del pensamiento? [ríe]. Saul Steinberg decía que él escribía dibujos. Lo

[22] Lao Tse. *Tao te king*. Málaga, Sirio, 2006, p. 47.

Max (2003). *Op. cit.*, p. 78.

decía en un doble sentido, él realmente escribía dibujos con palabras, pero también hablaba de que el dibujo es un producto del pensamiento y transmite pensamiento igual que la palabra. En cambio la gente piensa que el pensamiento se transmite únicamente de manera verbal y que el dibujo es otra cosa. Pues no es otra cosa. Es la misma con otra forma. El dibujo es una continuación del pensamiento. Incluso cuando dejas ir la mano en plan dibujo automático estás dejando ir el subconsciente. La mano por sí sola no trabaja, se mueve al ritmo que le dicta algún rincón oculto del cerebro.

¿Que todo sea pensamiento implica que todo sea discurso, como afirma Roland Barthes en su texto *Mitologies*?

No lo sé. En principio supongo que sí. Lo que pasa es que, como todo, tomado al pie de la letra te puede llevar a delirios marcianos muy alejados de la realidad. Yo no sé nada de Barthes ni del estructuralismo.

Todo esto me ha parecido siempre una manera de interpretar las cosas muy de moda, pero nunca me ha llamado la atención. Yo a veces soy muy payés: vale, vale, pero no me comas el tarro [ríe]. ¿Mis dibujos llevan discurso? Pues sí, porque son producto del pensamiento y el pensamiento funciona discursivamente. Aunque el discurso no siempre es coherente, ni lógico, ni sigue unos pasos que buscan algo concreto. Además está el tema de la psicodelia: ¿una alucinación es discursiva? Yo creo que no. Por lo tanto puede haber cosas que sin saberlo construyan discurso, pero hay cosas que existen y que no tienen discurso. Igual Roland Barthes lo encuentra, pero seguramente se equivoca, ya que si tú no tienes intención de hacer un discurso es raro que alguien lo encuentre. Como mínimo es raro…

Tú lo has dicho: discursos que no siguen las lógicas racionales…

Ya… pero entonces la palabra discurso no es una palabra adecuada. No sé la etimología de discurso pero tiene el sufijo -curso que indica un itinerario, unas etapas. Hay cosas que no son así, cosas que funcionan como explosiones momentáneas de las que no se saca nada. La lógica discursiva implica que sales de un sitio, realizas un recorrido y llegas a otro sitio. Pero yo creo en las instantáneas que rompen algo sin ningún propósito, que son interesantes para el que las recibe y le pueden provocar un salto hacia otro lugar. Yo confío mucho en lo misterioso y lo extraño, lo que cae y no sabes de donde viene. Veo muchas cosas que son así y que me gusta que sean así. Una vida basada en etapas, objetivos, discursos, me parece aburridísima. Creo que hay que dejar sitio a lo inesperado, a lo marciano, a lo extraterrestre, llámalo como quieras. Aquello que te rompe los esquemas sin que te lo esperes.

Prometeo, el héroe transgresor que rompe los esquemas de los dioses y expande los límites del ser humano. ¿Gracias al arte se pueden romper esquemas?

Si esto se puede hacer, el arte es una vía [ríe]. Pero para mí Prometeo es un personaje importante a un nivel bastante básico: robó el fuego a los dioses para dárselo a los humanos. Me parece un personaje compasivo. Además después fue castigado, y desde este punto de vista lo podemos identificar con el trasgresor al que lo cascan porque ha hecho un favor a sus colegas. Así de básica veo esta historia, nunca he mirado más allá.

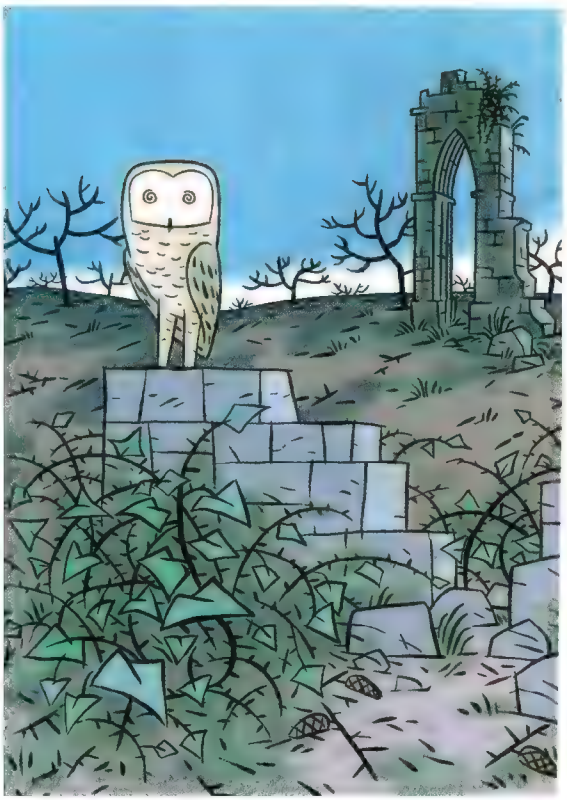
Volviendo a aspectos formales. Existe en tu obra una iconografía personal que se repite: cuerpos femeninos y masculinos entrelazados, aglomeraciones humanas, proliferación vegetal… ¿Se trata de un juego de pura composición o remite a motivos simbólicos más allá de lo estrictamente gráfico?

Evidentemente hay motivos simbólicos, como ya he dicho todo me viene de algún sitio. Pero a veces solo los uso para jugar con la composición. Por ejemplo, con las figuras masculinas y femeninas he dibujado composiciones muy formales, pero esto es un entretenimiento de artista: a ver hasta donde llego para cuadrarlo todo. No deja de ser un aprendizaje. En el momento en que lo hacía me parecía que alcanzaba una meta significativa, ahora me doy cuenta de que está bien, pero era una meta puramente formal y no iba más allá. En cuanto a un motivo que vaya más allá de lo estrictamente gráfico lo veo más en la presencia de los animales, que suelen ser o perros o pájaros. El cuervo por ejemplo, lo he utilizado mucho y no lo puedo desligar de las leyendas celtas en las que se habla de la belleza femenina: la piel blanca como la nieve, los labios rojos como la sangre, y los

cabellos negros como el cuervo. A mí me impactó, es el actual prototipo de belleza gótica [ríe]. Nieve, sangre y cuervo es una trilogía que va asociada. Es un hilo que se puede estirar y saldrían cosas, aunque nunca me he parado a darle vueltas. Tampoco puedo desligar el cuervo del poema de Edgar Allan Poe y la palabra: *nevermore*... Es brutal. En mis historias siempre sale un cuervo, cuando las cosas han llegado al punto de *nunca más*.

Pasamos a la poesía. ¿La poesía es un lugar de encuentro entre los dos niveles de que hablábamos?

Sí, porque la poesía es la parte de la literatura más alucinógena [ríe]. Yo creo que los poetas han llegado mucho más lejos que los narradores. Los poetas vuelan por ahí, algunos más que otros, es un rollo extático. Yo no soy un gran lector de poesía, he leído cuatro poetas y ya está. Pero siempre he encontrado este punto que es otro punto y que está no se sabe dónde.



Max (2003). *Op. cit.*, p. 47.

¿Te consideras un poeta?

No, porque mi materia prima son las imágenes. No calificaría mi obra como poesía. Es que... estamos en las palabras, que están adulteradas por el uso. Técnicamente no soy un poeta, aunque mis dibujos pueden llegar a un espacio poético. Pero poético en el sentido cotidiano de la palabra, es decir que pueden provocar una sensación parecida a la poesía. Pero no me atrevería a llamarme poeta, porque un poeta era Robert Graves... [ríe]

¿No te atreves por miedo o por modestia?

No lo sé. Creo que ni una cosa ni la otra, creo que es por respeto. También puedo decir que he tenido conversaciones con poetas y siempre llegamos a la conclusión de que el cómic y la poesía están muy cerca. Nadie sabe cómo, ni por qué, es algo inexplicable pero alguna cosa los une. Es un tema a estudiar para quién tenga ganas [ríe]. A mí me han propuesto publicar en revistas de poesía, no lo he hecho pero no lo he rechazado. Veo que no queda marciana una historieta ahí, así que quién sabe...

Volviendo al uso alegórico del mundo animal: el tiempo como caracol, el búho como la mirada capaz de sumergirse en la oscuridad. ¿Es esta la mirada poética?

Yo lo he utilizado como mi autorretrato [ríe]. Es el retrato del narrador, del que está explicando, del que está arriba y ve lo que pasa. Así como los pintores del renacimiento se retrataban en un rincón como un personaje más, yo he pintado un búho que no tiene nada que ver con la acción que mira

y levanta acta. Aunque tiene esta connotación presuntuosa de que su mirada se puede internar en la oscuridad, como la mirada del artista. Por lo tanto, elegí al búho para representarme a mí mismo en una época determinada, pero ahora ya no lo hago.

¿Ahora eres uno más entre los «lobos, orgullosos y solitarios»?[23]

No. Este es *El lobo estepario* [ríe]. Son cosas que quedan de las lecturas de juventud. Fue una novela importante en mi vida, aunque en la época *hippie* todo el mundo la leía y era muy importante para todos. Pero tú la has sacado de *Bienvenidos al infierno*, que habla de la guerra de Bosnia, y ahí simboliza el espíritu rebelde de la gente de las montañas. Aunque también simboliza el espíritu independiente del artista. Es una dicotomía muy extraña: a mí me gusta formar parte de la sociedad y sentirme igual que todos, pero al mismo tiempo tengo claro que por mi trabajo no tengo más remedio que ser un solitario. Esta es una de las tensiones de la vida de un autor. Una tensión irresoluble, me imagino. Estás aislado y estás orgulloso de ser lo que eres pero al mismo tiempo te gustaría ser más normal y estar con la gente normal. Esto lo vivo aquí en el pueblo continuamente. A mí me respetan porque saben que soy artista y la gente es muy amable, pero hay una barrera que ponen ellos y otra que pongo yo. Es lo que hay.

¿Qué animal representa a la ficción?

No lo sé. Si es un animal tiene que ser un pájaro, un animal con alas. No sé cuál, cualquiera supongo. Porque inventar ficciones es volar.

Ciertamente es una recopilación pero, desde Chris Ware, no habíamos leído una obra tan moderna como *Bardín el Superrealista* por su sentido de la fragmentariedad y, ocasionalmente, sus *detournements* de la estética Bruguera. Además, tras una larga etapa de purificación en la sobriedad del blanco y negro, *Bardín* marca un saludable retorno al color y al humor frente a la solemnidad de obras anteriores. ¿Has hecho las paces con Peter Pank?

Bueno, en cierta manera sí. Pero es la historia del péndulo. Después de la etapa solemne, me dije a mí mismo: ¿qué haces tú haciendo estas cosas tan solemnes? [ríe]. El sentido del humor había desaparecido de mi vida, y me dije: ahora a saco a hacer un desmadre. Son necesidades vitales, lo que te decía de un pie en cada lado, después de un tiempo apoyado en uno, vas y te apoyas en el otro. Aunque los temas que trato en *Bardín* sean igual de solemnes el tono es distinto. La verdad es que llegó un momento en que me sentí mal moviéndome en algo tan oscuro y tan trascendente. Y entonces me fui directamente al humor, a recuperar lo que había mamado de pequeño a través de las ideas que me provocaba Chris Ware. Ware para mí ha sido la revolución en el mundo del cómic, es un tío que de golpe lo ha reinventado todo. Ha cogido la manera de explicar de finales del siglo xx y la estética de principios de siglo. Una mezcla que nadie había hecho y que es deslumbrante. En cierta manera he hecho una operación parecida, aunque narrativamente yo no sea ni la mitad de arriesgado que él, ni he inventado tantas cosas como él, porque él es una especie de genio obsesivo. Pero también me he ido a las fuentes, aunque a las del cómic español que no son tan antiguas como las del cómic americano. Pero bueno, no ha sido una operación artificial porque era lo que yo leía de pequeño y por lo tanto lo llevaba dentro.

[23] Max (2007). *Op. cit.*, p. 63.

¿Es Ware un hermano de creación?

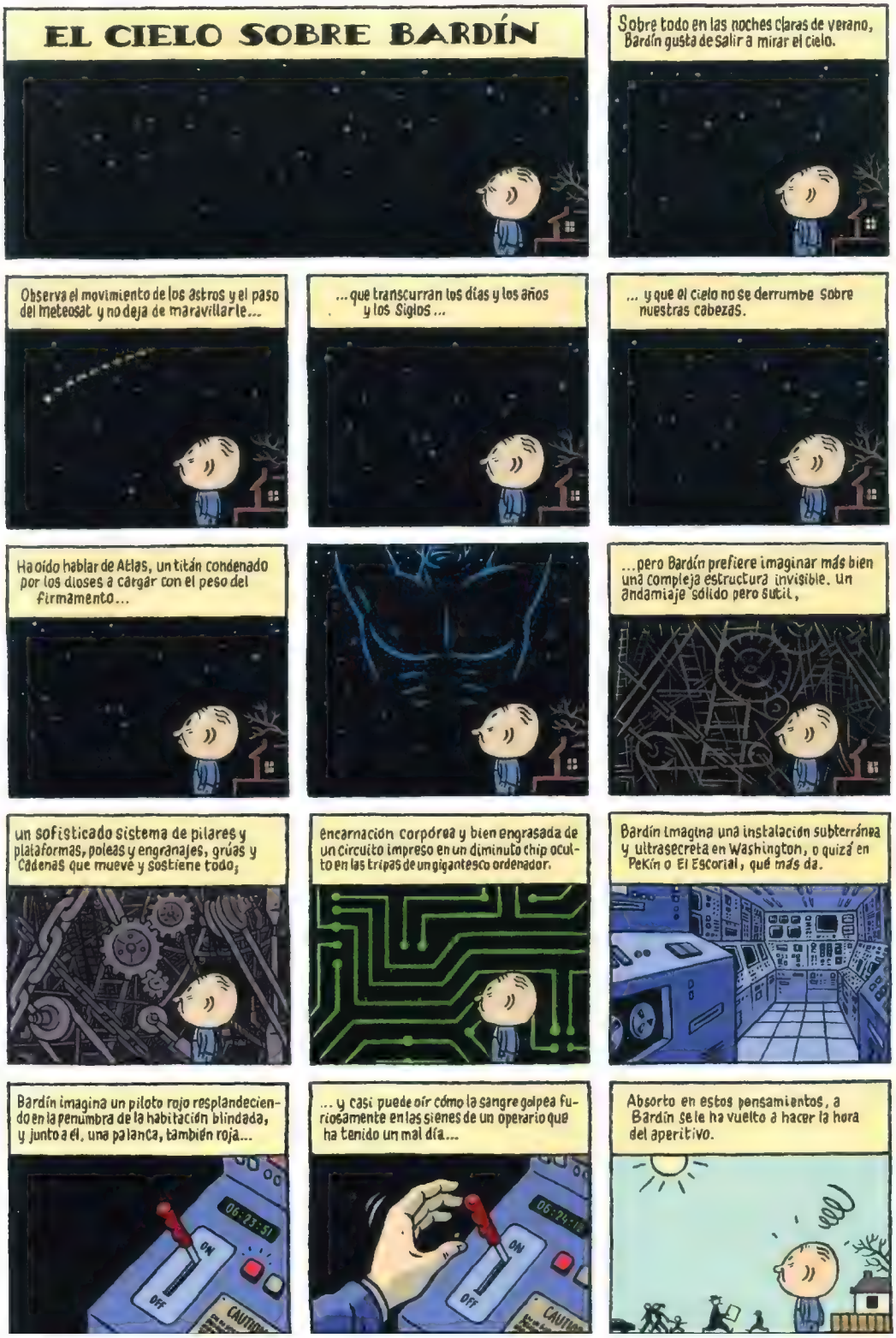
No. Toda la confusión ha venido porque Bardín se parece a Jimmy Corrigan de pequeño. Pero es pura casualidad. La gente ve que se parecen y que yo de repente hago historietas con muchas viñetas por página y dicen: esto es Chris Ware. No digo que no, Ware es el primero que se ha dedicado a poner ochenta viñetas por página, y lo miras y piensas: «hostia, es que queda de puta madre, pues yo también lo hago». Y ya está, sin complejos, ¿estoy copiando? Sí, ¿y qué? Toda la historia del arte se ha vivido así, los pintores del Renacimiento tenían discípulos en su taller y los discípulos copiaban y hacían lo que decían los maestros. Actualmente no hay maestros pero todo el mundo tiene Google, y todo el mundo busca y coge cosas de aquí y de allá. Yo nunca he tenido ningún problema con eso, lo único que no hago es plagiar, pero copiar siempre he copiado. Siempre que ves a alguien que lo hace mejor que tú eres tonto si no aprendes algo de él. Es más, esto que está mal visto en este campo, es lo más normal en otros: en la ciencia se publican los conocimientos de los científicos y nadie tiene manías. Si un tío en Minnesota descubre no sé qué, al día siguiente lo están usando en Bellvitge para avanzar. Y yo creo que en el arte es lo mismo: hay inventos de nuevas maneras de explicar, y vale, alguien lo ha inventado y es cojonudo, pero los que vienen después tienen todo el derecho del mundo a hacerlo servir.

¿Es el mundo moderno un gran taller de intercambio de ideas?

Sí, todos somos maestros y discípulos al mismo tiempo. Ware tiene diez años menos que yo y lo considero un maestro. Hoy en día, como todo es simultáneo y no hay un lapso de tiempo entre algo que sale de aquí y llega a otro sitio, las distancias ya no existen, todo funciona así. Y está bien.

Recientemente declarasteis muerto el éxito de la revista *NSLM*. ¿Puedes hacer un réquiem por ella?

Volviendo al símil que he hecho antes con las revistas de ciencia, *NSLM* era esto. Era una revista donde se publicaban los descubrimientos que hacían los autores de aquí y de allá para que todo el mundo los viera. Cuando empezamos, a España no llegaban estas cosas y los autores españoles no publicaban fuera, no había comunicación. Nosotros cumplimos esta función comunicativa, una función de cruce de proyectos que nos parecían interesantes. La revista era una encrucijada donde confluían cosas distintas de distintos sitios y tanto el lector como el autor tenían siempre algo que aprender. Yo hice lo mismo con *El Víbora*. Cada día me doy más cuenta de que para los jóvenes es muy difícil crecer sin trabajar en una revista, y hoy en día no hay revistas porque no es una opción de mercado que funcione. El trabajo del dibujante es solitario y te comes mucho el tarro, pero cuando te ves publicado al lado de otros puedes coger perspectiva y comparar: sabes qué camino te falta por andar. Yo lo viví en *El Víbora* y así aprendí. Trabajar en una revista con otra gente es la mejor manera de aprender. Hoy en día todo el mundo publica libros y cualquier autor joven tiene que currarse un libro de cien páginas, y la mayoría son flojos. Pero es que es normal, con veinte años no puedes hacer un libro de cien páginas que sea cojonudo. Cuidado, hay gente que lo hace, y son genios. Yo hasta los cuarenta no me atreví a hacer un libro largo de ochenta páginas, no llegué ni a cien. Pienso que todo necesita su tiempo y las revistas eran ideales para que el autor se


EL CIELO SOBRE BARDÍN
Sobre todo en las noches claras de verano, Bardín gusta de salir a mirar el cielo.
Observa el movimiento de los astros y el paso del Meteosat y no deja de maravillarle...
...que transcurran los días y los años y los siglos...
... y que el cielo no se derrumbe sobre nuestras cabezas.
Ha oído hablar de Atlas, un titán condenado por los dioses a cargar con el peso del firmamento...
...pero Bardín prefiere imaginar más bien una compleja estructura invisible. Un andamiaje sólido pero sutil,
un sofisticado sistema de pilares y plataformas, poleas y engranajes, grúas y cadenas que mueve y sostiene todo;
encarnación corpórea y bien engrasada de un circuito impreso en un diminuto chip oculto en las tripas de un gigantesco ordenador.
Bardín imagina una instalación subterránea y ultrasecreta en Washington, o quizá en Pekín o El Escorial, qué más da.
Bardín imagina un piloto rojo resplandeciendo en la penumbra de la habitación blindada, y junto a él, una palanca, también roja...
... y casi puede oír cómo la sangre golpea furiosamente en las sienes de un operario que ha tenido un mal día...
Absorto en estos pensamientos, a Bardín se le ha vuelto a hacer la hora del aperitivo.
ON
OFF

Max. *Hechos, dichos, ocurrencias y andanzas de Bardín el Superrealista*. Barcelona, La Cúpula, 2006, p. 15.

fuera testando y se sintiera con fuerzas para hacer cada vez un poquito más. *NSLM* ha sido el último intento de que una plataforma así pudiera existir. Hay unas cuantas revistas por ahí, que quizás no tienen la misma ambición experimental que teníamos nosotros, son más para todos los públicos, pero ojalá que duren mucho tiempo y se hagan algunas nuevas porque es lo mejor para crecer como autor.

¿Cuáles son tus proyectos futuros en el ámbito de la historieta?

Estoy haciendo el segundo libro de *Bardín*. Y ya está. Como siempre *no future*, no hay más allá. También tengo un encargo que me lo tomo de una manera muy personal, que es un libro sobre Pascal Comelade.[24] El de *Bardín* me llevará un año de trabajo y es diferente al anterior. También estoy acojonado porque no sé si me pegaré una hostia, pero no puedo evitarlo, tengo que probar cosas nuevas. Repetir la fórmula de un *Bardín* que ha tenido éxito quizás funcionaría, pero estar aquí un año repitiendo lo que ya hice... No le veo el interés.

¿Algo para terminar?

¿Una frase para la posteridad? [ríe]. Creo que una cosa lleva a la otra... El tema de la aventura: necesito tomármelo todo como una aventura. Para mí es una palabra básica porque me crié con libros de aventuras: Verne, Stevenson... Es un concepto que me ha quedado y que se traduce con la constante exploración de caminos distintos. Esto explica por qué mi obra es como es. Era la única palabra clave que no había salido [ríe].

¿Eres un aventurero?

Sí, en el trabajo sí. De la vida personal no hablaremos en este programa [risas].

Algo más...

Hemos hablado de influencias, de mitología, de Robert Graves, de Poe, de poetas, y dices: «joder, este tío es un lector radical». Pero no, soy un lector normal que va leyendo lo que puede. Pero precisamente ahora estoy trabajando en el *Babelia* y ocasionalmente en el suplemento literario del *New York Times*. Todo ha confluido para especializarme en ilustrar suplementos literarios. El otro día me lo dijo un amigo: estabas predestinado a esto, tantos libros y tanta influencia de escritores. Y además esta entrevista cojonuda en la revista *Quimera*...

¿Tu *fatum* es literario?

Puede que sí, aunque quizás termina siendo trágico el día que descubran que soy un impostor y que no he leído nada, que todo lo sé de oídas [ríe].

Aunque lo hayas entendido todo de oídas, hay poca gente que tenga la capacidad de hacer comprender que tú tienes.

Gracias. Es un buen elogio. Incluso en mi faceta más experimental, siempre he intentado que no haya un abismo con el lector. Hago lo que me interesa como autor pero nunca se lo he querido poner difícil al lector. También porque si yo encuentro a alguien que me lo pone muy difícil, paso [ríe]. Intento mantener cierto equilibrio y cierta moderación.

[24] Comelade, P. y Max. *El piano rojo.* Barcelona, Discmedi/Blau, 2008.

Max. *El beso secreto*. Barcelona, La Cúpula, 2000, p. 5.

Bibliografía básica

Comelade, P. y Max. *El piano rojo*. Barcelona, Discmedi / Blau, 2008.

Denevi, M. y Max. *Un perro en el grabado de Durero titulado «El caballero, la muerte y el diablo»*. Valencia, Media Vaca, 2006.

Heidegger, M. *Caminos de bosque*. Madrid, Alianza, 2010.

Lao Tse. *Tao te king*. Málaga, Sirio, 2006.

Larrauri, M. y Max. *El desig segons Gilles Deleuze*. València, Tàndem, 2001.

Max. *Almanaque extraordinario. Bardín baila con la más fea*. Sineu, Max, 2000.

—*El beso secreto*. Barcelona, La Cúpula, 2000.

—*El canto del gallo*. Barcelona, La Cúpula, 1996.

—*Como perros!* Barcelona, La Cúpula, 2007.

—*Espiasueños. Ilustraciones 1973-2003*. Barcelona, La Cúpula, 2003.

—*¡Flipados! Los cuentos de Gustavo*. Barcelona, La Cúpula, 2006.

— *Hechos, dichos, ocurrencias y andanzas de Bardín el Superrealista*. Barcelona, La Cúpula, 2006.

—*Monólogo y alucinación del gigante blanco*. Alicante, De Ponent, 1996.

—*El prolongado sueño del Sr. T*. Barcelona, La Cúpula, 1999.

—*Peter Pank*. Barcelona, La Cúpula, 2001.

Max y Joan, P. *Max. Conversación / Sketchbook*. Madrid, Sinsentido, 2005.

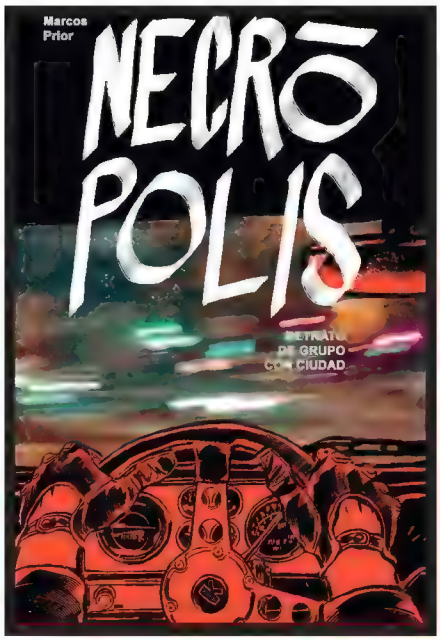
CuCoCrítica

Necrópolis

Marcos Prior

Astiberri, 2015

Y me repito a mí misma que la realidad es
más compleja. Me lo repito como un mantra.
Una y otra vez... Una y otra vez...



Estaban todos muertos. Hay tanto que decir que creo que lo mejor será soltar a bocajarro lo que, en mi opinión, subyace en la historia —también mosaico— narrada visualmente por Marcos Prior y publicada por Astiberri en 2015. Para entendernos, comparte ese trasfondo «oculto» con algunas de las películas de terror más célebres del cambio de milenio —*El sexto sentido* (Night M. Shyamalan, 1999) y *Los otros* (Alejandro Amenábar, 2001)— y que destacaban por un tremendo giro revelador. El protagonista había sido siempre un fantasma y al revelarse la verdad oculta el espectador se replanteaba todo lo que había estado viendo a lo largo de la película y aplaudía con fuerza tanto al guionista como al director, que tan ingeniosamente le habían tomado el pelo. Pero lo más interesante de los fantasmas de estas obras residía en que estos ignoraban su condición de fallecidos, continuaban llevando a cabo sus quehaceres diarios día tras día como si nada hubiera cambiado y pasaban por alto los detalles que podrían arrojar luz sobre la realidad, sobre la verdad. La de Shyamalan contaba la historia de personas fallecidas individualmente. La de Amenábar contaba la de una familia entera. Pero ¿y si la muerte acaeciera sobre la totalidad de una sociedad y esta no hubiera advertido —o no quisiera advertir— el suceso? La obra de Prior no creo que se titule *Necrópolis* en vano, si bien su sentido pueda ser metafórico.

La ciudad de Masereel *vs* la necrópolis de Prior

Aquí había un cine. Aquí había una zapatería y luego una óptica. Aquí, durante
unos meses, una tienda de cigarrillos electrónicos. Aquí había un quiosco.

Necrópolis, que cuenta el relato coral de los habitantes de New Poole a través de sucesos y testimonios enmarcados en un momento muy concreto de su historia y que a la vez es un retrato social de ficción, es prácticamente única en su género. Pero se me ocurre referenciarla a una obra de hace casi un siglo para ayudar a definirla y analizarla mejor, en tanto que ambas son un conjunto de breves narraciones visuales ambientadas en entornos urbanos con un cierta voluntad crítica en su retrato global. Sin embargo, poseen diferencias que permiten tanto resaltar las características salientes de la obra de Prior —a pesar de que la de Masereel seguramente tiene una escasa influencia directa en esta— como evidenciar la evolución de la perspectiva crítica sobre la urbanidad y las civilizaciones modernas, casi un siglo después.

En 1925 se publicó *La ciudad* de Frans Masereel, una «novela en imágenes» catalogada dentro del género llamado «sinfonías urbanas». *La ciudad* —muy inspirada en el cine mudo en blanco y negro de la época— ilustraba toda una serie de escenas urbanas en las que ningún personaje destacaba más que otro. Era un canto coral de sucesos, ambientados en los espacios y rincones de una ciudad sin nombre y que ponía en evidencia tanto la grandeza como la miseria de la vida urbana. En *La ciudad*, los individuos están gráficamente inmersos en la ciudad. Forman una sociedad que vive en la ciudad, que es la ciudad. La sociedad crea

VOTE
NR
Día 1
La tradicional pegada de carteles sirve como pistoletazo de salida a las elecciones a la alcaldía de New Poole más reñidas de los últimos tiempos.

Imagen perteneciente a *La ciudad* de Frans Masereel (1925)

al individuo y el individuo crea la sociedad. Desde la óptica crítica, también podría decirse que, además de crearse, se destruyen el uno al otro.

En *Necrópolis*, sin embargo, ciudad y sociedad ya no es binomio. La individualización es patente, para bien o para mal, y los habitantes de la ciudad ya no pertenecen a algo más grande. Prior esto lo destaca gráficamente con dos herramientas. Por una parte, los individuos, los personajes están dibujados a trazo —sin llegar a la caricatura— mientras que los fondos —cuando estos son visibles— están realizados como impresiones fotográficas. Esto es muy patente especialmente en el último capítulo —al que volveremos más adelante— pero Prior, con un recurso gráfico, ya coloca al individuo y a «la ciudad» en dos dimensiones simbólicas diferentes, a diferencia de los retratos de Masereel. Por otra, Prior tira de los mosaicos de viñetas pequeñas para individualizar y separar a los personajes. No hay apenas viñetas en las que haya más de un personaje en ellas. Y cuando las hay se dan las condiciones de que algún trazo las separa o bien entre los personajes media el conflicto, la violencia o la muerte. La excepción a esto es la primera viñeta del tebeo, que corresponde a una ficción televisada, que el autor se preocupa en empañar en negro rápidamente. Dos personas apoyándose —amigos—, contemplando la estrellas como un símbolo de esperanza en la noche oscura... eso es un cuento televisivo. En New Poole no vamos a ver nada de eso.

Hay otro aspecto en la comparativa entre obras que es el de la posición del lector respecto de lo que está leyendo. En *La ciudad*, el lector flota de una escena a otra, de una calle a otra, observando lo que transcurre ante sus ojos pero con la distancia de saberse ante una representación abiertamente expresionista: puede ejercer cierta distancia. En *Necrópolis* opta por otro posicionamiento: se sitúa al lector *dentro* de la obra empleando formas narrativas que mimetizan documentos, medios de comunicación o redes sociales. Prior ya había experimentado con anterioridad con estas formas de metalenguaje, por ejemplo, en *Fagocitosis* con Danide o en *El año de los cuatro emperadores*; si bien en estas obras precedentes el objetivo era más paródico o satírico. Aquí, al incluir una entrevista a un artista publicada en una revista ficticia, la crónica de una campaña electoral de forma documental, o el *timeline* de un usuario de una red social leído «ahora mismo», coloca al lector a tiempo real dentro de un universo que mimetiza la forma en la que este puede vivir en su vida cotidiana. Nos hemos sumergido en el universo de la obra.

El sexto sentido: una perspectiva sociológica

Pero que la perspectiva del lector es de inmersión en el universo de New Poole como un ciudadano más tendríamos que tenerlo claro ya desde la portada. Seguramente más de uno ha pensado que esta está diseñada para llamar la atención «molando». Sin embargo, si nos planteamos lo que estamos viendo, podríamos advertir que nos encontramos ante una perspectiva en primera persona, en la piel de alguien que conduce un vehículo, aparentemente potente. Da sensación de tener prisa, de necesitar ir muy rápido, para llegar a... no sé sabe donde porque el fondo está borroso; de nuevo, la escisión entre el individuo y la ciudad. Solamente somos capaces de captar la «realidad» inmediata —el interior del vehículo, tuneado a gusto del usuario— y somos incapaces de ver hacia dónde vamos. Prior quizás —y digo

quizás por dejar espacio a la duda y que esto sea solo una interpretación mía— ya nos ha soltado la primera en la portada y apenas nos hemos enterado.

La perspectiva en la que nos pone continuamente el autor no es azarosa o limitada a lo geográfico. Lo que nos cuenta tiene un motivo y el cómo lo cuenta va de la mano de algunos de los principios de la sociología como forma de observar el campo social. En 1963, Peter Berger escribió *La invitación a la sociología, una perspectiva humanística*, en la cual elaboraba una especie de «manual de introducción a la sociología» bastante comprensivo y ameno para aquellos que no conocieran esta disciplina de las ciencias sociales o que solo tuvieran referencias de ella a través de sus tópicos. En el libro, Berger elabora algunas de las características básicas que entiende como capitales para la perspectiva sociológica —que aún pueden considerarse como imprescindibles a día de hoy— y que creo que Prior incluye implícitamente en el enfoque de la obra para fomentar la reflexión del lector.

Una de las más interesantes es la de ser capaz de «mirar entre bastidores» y por eso, además de los capítulos que son un símil de soportes documentales —con versiones oficiales, versiones mediáticas, versiones «mediadas»—también hay capítulos en los que el lector salta a un punto de vista *voyeur* y puede observar las intimidades de los personajes para poder contrastarlas con las versiones «oficiales». Así, seguimos la crónica de la campaña electoral de New Poole como un ciudadano más, pero también saltamos al marco privado y vemos como uno de los candidatos discute con su propio gabinete o lo que hace Robert Boetz en su tiempo libre antes de convertirse en noticia y posteriormente en estrella mediática. Para entender cómo es esta «necrópolis» debemos poder entrar en esos dos niveles.

De igual forma, según Berger, deberíamos fijarnos en los «problemas sociológicos» más allá de los «problemas sociales». El primer capítulo de *Necrópolis* relata los problemas que causan los apagones en la ciudad a través de las versiones que varias personas dan al narrador de esta crónica de la caída del sistema eléctrico de la ciudad. Estas múltiples versiones van haciendo —en apariencia— más compleja la visión de lo que sucede con los apagones. Sus consecuencias —asesinatos, altercados, manifestaciones— se considerarían un problema social. Pero en la repetición del suceso —los apagones se repiten de forma continuada y por ende sus consecuencias— surgen procesos de «normalización» por parte de varias fuentes institucionales que establecen el suceso como algo «normal» —como si fuera un fenómeno climático— y que incluso le dan explicaciones supuestamente pragmáticas y completamente retorcidas. Y eso que Prior nos destaca —y que nos hace ver—, Berger seguramente lo apuntaría como un «problema sociológico». Los apagones, que son la historia de entrada por la que el lector empieza a ver cómo funciona New Poole, son convertidos rápidamente en un objeto vacío sobre el que discutir en el territorio de batalla de las fuerzas políticas. Nadie sabe qué hay detrás de los apagones ni por qué se producen, pero los políticos lo usan para defender sus respectivas posiciones y pronto son olvidados en favor del debate por el debate y el enzarzamiento de unos con otros.

Y así pasamos del «esto es un problema» al «es que esto es así y lo ha sido siempre» alrededor del cual las instituciones sociales elaboran nuevas normas y principios. Es lo que

Alfred Schütz denominaba el «mundo dado por descontado». Y para lo que Berger exigía al aprendiz de sociólogo una toma de conciencia, no quedarse en un plano superficial. Algo que podemos presuponer que Prior pide para el lector de *Necrópolis*.

Pero ¿qué pasa cuando es el propio individuo y ya no las instituciones sociales el que crea su propio «mundo dado por descontado» para evitar la realidad?

Una «ciudad» para cada ciudadano, una ciudad sin ciudadanos

Cuando Prior empieza a presentarnos a ciudadanos con nombres y apellidos empezamos a ver esa parte de la necrópolis que se ha construido sus propios universos significativos para escapar de lo que sucede y que empieza a ser evidente en la ciudad. El famoso dibujante de cómics, entrevistado en una revista, afirma contundentemente que sus ficciones superheroicas pueden transformar la realidad social. Luego, confiesa que el cómic surge de una experiencia traumática personal individual y que si pudiera se iría a vivir en soledad. El emprendedor neoliberal vive en el paraíso de sus pertenencias y solo va mal algo en la sociedad *cuando* le afecta de forma directa o en su rutina diaria. Robert Boetz decide emular a un vigilante urbano cinematográfico y resuelve un «problema social» a tiros.

El caso de la campaña electoral es otro ejemplo interesante. Cada partido establece su posicionamiento y construye su propio discurso esperando convencer a tantos otros en el proceso. Cada evento «real» sucedido en la ciudad es usado por sus líderes para asentar su posición y refrendarse ante sus suscriptores. Pongamos, por ejemplo, el caso de la muerte de uno de los candidatos. Cada uno de los otros tres en sus palabras de homenaje destacan del fallecido lo que quieren que tenga en común consigo mismos para autoalabarse, en lugar de homenajear realmente al fallecido.

Los ciudadanos rasos de New Poole lo tienen más difícil para agarrarse a algo que no sea la cruda realidad. El capítulo denominado «Cul-de-sac» recopila los testimonios de muchos de ellos. A muchos nos los habíamos encontrado ya antes formando parte de los grupos entre los que se generaban conflictos violentos, quizás en su única vía de escape. Es precisamente en este capítulo donde se pone en evidencia la tesis de la muerte de la sociedad. Un fondo de luto distingue a este capítulo del resto, y la reducción del espacio que cada individuo tiene para contar su historia —o parte de ella— nos apunta a que lo que parecían testimonios de vida paulatinamente se nos antojan más bien epitafios. Epitafios que van cayendo en el olvido.

Necrópolis culmina con el capítulo titulado «Tierra quemada». Y aquí nos damos de morros con la realidad. Podríamos pensar que lo que vemos en «Tierra quemada» son las consecuencias post-elecciones a la alcaldía de la ciudad, es decir, lo que sucedió después de que uno de los candidatos se hiciera con el poder. Sin embargo, sabemos que *Necrópolis* es un «retrato de grupo con ciudad». Y un «retrato» es una instantánea de un momento muy concreto. El «grupo» es el que nos han enseñado durante la mayor parte del relato. Y, al final,

Día 5

Empate técnico entre Suzanne Huertas y Robert Lambert, según un sondeo.

Mitin de Robert Lambert en el BVBA Center, el pabellón deportivo multiusos situado en el barrio de Fort Morris.

Varios medios publican que el fiscal Tony Osborne, número 35 de la candidatura de NNA, promete que, si llegan a gobernar, todos los niños sabrán nadar antes de los 9 años, los perros podrán viajar en autobús y se subvencionarán talleres y cursos de sexo tántrico.

Tommy Clyde desmiente, durante el mitin celebrado en el Thomson River Park, que se hayan planteado subvencionar talleres y cursos de sexo tántrico.

¿QUÉ ESTÁ PASANDO CON ESTA GRAN CIUDAD? ¿QUÉ ESTÁ PASANDO?
¡EN ALGUNOS BARRIOS NO QUEDA NI RASTRO DE NUESTRA CIVILIZACIÓN!
¡Y HAN VUELTO A REBROTAR ENFERMEDADES CONTAGIOSAS QUE, CON GRAN ESFUERZO, HABÍAMOS ERRADICADO!
¡QUE NO OS ENGAÑEN! ¡QUE NO PONGAN EN NUESTRAS BOCAS PALABRAS QUE NO HEMOS PRONUNCIADO!
INTENTARÁN RIDICULIZARNOS, INTENTARÁN ACABAR CON NOSOTROS... ¡PERO NO LO CONSEGUIRÁN!
SI ALGUIEN ESPERA QUE HABLE DE AGRICULTURA BIODINÁMICA O DE CHAKRAS SE HA EQUIVOCADO DE CANDIDATO... ¡AQUÍ HEMOS VENIDO A HABLAR DE POLÍTICA!

Prior nos enseña la «ciudad», con ese estilo gráfico realista y fotográfico, tan diferenciado del estilo dibujado de sus habitantes en los capítulos precedentes. Aquí ya sí, nos da el paseo geográfico como nos lo daba Masereel en *La ciudad*. Pero vemos una ciudad sin habitantes, sin vida, sin actividad ni económica, ni social, sin ajetreo, sin discursos. Vemos una ciudad en ruinas; sus habitantes ya hace tiempo habían dejado de vivir en ella. Vemos, efectivamente, una necrópolis. Y muy probablemente siempre había estado así. O al menos lo había estado desde el principio del relato-retrato.

Pero ¿qué cojones sucedió y cuándo?

2016 Checklist

Brexit..... ✓
Donald Trump Presidente..... ✓
Apocalipsis Zombi..... ✓

No sabemos exactamente qué es lo que sucedió para que New Poole llegara a este estado. La elipsis —si es que la hay— no indica dónde empezó a ir todo en picado. En *Necrópolis*, al menos, no se lleva a cabo una tesis culpabilizadora y, como «el buen sociólogo» de Berger, es valorativamente neutro. Seguramente podrían apuntarse muchas causas, típicas y tópicas: las multinacionales, los intereses partidistas, las ideologías, las nuevas tecnologías… Pero creo que la intención de Prior no es señalar el origen de todo esto, al menos en este trabajo, sino retratar los fenómenos que se producen —o se pueden producir— en las sociedades después de esta especie de «muerte de la sociedad». Y sí, seguramente nos propone pensar a partir de lo que vemos en la obra para que reflexionemos sobre lo que sucede en nuestra realidad, pero con la libertad de que cada uno indague sobre las posibles causas y se plantee sus propias soluciones, si las hay.

Necrópolis podría encuadrarse dentro del marco de referencia de toda una serie de obras denominadas «post 11-S» y que aparecen con el cambio de milenio. Este tipo de obras, como *Necrópolis*, cuentan historias cuyo panorama de fondo es una sociedad en la que algo profundo ha sucedido, como si una especie de «apocalipsis silencioso» hubiera provocado un fin del mundo sin que nadie lo advirtiera y los habitantes del mismo siguieran en él como fantasmas. De ese hipotético y simbólico fenómeno surgen obras con un trasfondo de fantasía como *Promethea* de Alan Moore y J. H. Williams III; otras obras con un trasfondo de apocalipsis explícito pero donde la humanidad busca una nueva identidad social como en *Los muertos vivientes* de Robert Kirkman, Tony Moore y Charlie Adlard; u otras en las que el apocalipsis forma parte del estado emocional interno de los propios personajes como sucede en buena parte de la obra de Inio Asano. Sin embargo, creo que la de Prior es una obra inédita en el sentido de que es la primera que se centra precisamente en el panorama a través de un coro amplísimo de personajes individuales y donde el telón de fondo es realmente el protagonista. Y donde la anti-iconicidad —Prior no elabora elementos icónicos

propios para New Poole porque todo lo que tenía o podría haber tenido valor, al final, ha muerto— se convierte de alguna forma en su propia forma de iconicidad.

Críticas

Es muy difícil, después de haber analizado la obra de Prior, ejercer un criticismo sobre la misma. Principalmente porque creo que *Necrópolis* es una obra compleja que no tiene otros referentes u obras similares con las que medir la efectividad de lo que busca contar. Una obra como esta todavía está dentro del campo de la experimentalidad a pesar de que Prior lleve ya tiempo ensayando con el metalenguaje en los cómics. Una forma que tendríamos de efectuar una crítica sería a través de medirla desde su propia intencionalidad. Y en ese sentido creo que la obra funciona correctamente. ¿Son necesarios más capítulos con más perfiles de «necropolitanos» para aumentar la profundidad del retrato de esta antisociedad? ¿Elaboramos más universos de ficción individuales para insistir en la tesis de que los ciudadanos están separados de la realidad? ¿Debería Prior hacer un *scottmccloud* y salir en las viñetas explicando sus teorías, para dejarlo todo meridianamente claro y al final elaborando un —otro— discurso más? Personalmente creo que el constructo narrativo tiene el equilibrio medido al milímetro para enredar al lector y a la vez desenredarlo, para confundirnos y a la vez provocarnos a tratar de entender. Pero sin que no nos lo den todo hecho. Que pensemos con el libro en las manos.

Existen, en esto, algunas críticas de *Necrópolis* que han abordado su comentario quedándose en un nivel extremadamente superficial. Al grito de «¡modernos!, ¡gafapastas!, ¡hipsters!» se ciñen a enumerar las referencias culturales, literarias y cinematográficas que vislumbran en la obra para así colocar al cómic en un cajón mental preconstruido y marcado con una etiqueta para no tener que ir más allá. Curiosamente, son capaces de identificar todas las referencias «modernas» —y no se me ocurre nada más «moderno» que eso—, pero no consiguen más que señalar el dedo, cuando el dedo señala a la luna. Al final, sus autores se convierten en más que plausibles habitantes de la New Poole de Prior y con ello refrendan la validez e importancia de la obra. Y esa es la gran victoria y la gran tragedia de *Necrópolis*.

Iván Galiano

Iván Galiano Requena (Barcelona, 1977). Es licenciado en Sociología por la Universidad Autónoma de Barcelona en 2000. Redactor y entrevistador de Jot Down Magazine *desde 2011 y coordinador editorial del libro* Jot Down 100: cómics. *Crítico de cómic en* Paraíso de las puertas *(blog personal) desde 2015.*

El muerto enfermo de amor

Junji Ito

ECC, 2016

Tal vez por ser seres racionales y sabernos mortales, los humanos estamos obsesionados con la verdad. Y, especialmente, con el futuro. Con poder saber qué se esconde tras ese fino velo de maya que es el mañana. El problema es que ese velo, esa incapacidad de saber qué ocurrirá después, es también aquello que mantiene nuestro interés; si lográramos tener alguna certeza absoluta, por nimia o tonta que esta fuera, acabaríamos convertidos en fanáticos. No hay más que ver la cantidad de monstruos que ha provocado la religión o la política. De ahí que, en ficción, se tema más al *spoiler* que a perder un brazo: donde se nos revela el futuro, también se nos revela la imposibilidad de descubrirlo por nosotros mismos. Y, por extensión, se nos priva del sentimiento de estar en control de nuestras propias vidas.

Junji Ito sabe que la verdad siempre se nos escapa entre los dedos. Que nunca podemos dar por hecho qué es o qué no es lo real. Por eso todas sus historias parten, necesariamente, de una perversión de las expectativas: siempre existe algo mundano, aparentemente normal, que poco a poco se desvela como algo aterrador que lleva a la locura o a la destrucción de todo cuanto le rodea. Porque, en última instancia, lo que más nos aterra (y seduce) es creer saber algo y comprobar que estábamos equivocados.

En ese sentido, *El muerto enfermo de amor* podría leerse tanto como puro continuismo con respecto de su estilo y como ejemplo de ruptura de su propia ortodoxia. Pero eso no significa que sea necesario elegir entre ambas lecturas. Más al contrario, deben leerse como un continuismo rupturista.

Por qué es continuista resulta sobradamente evidente. Siguiendo con el estilo de trazo limpio del autor, con ciertas elecciones de diseño que ha ido convirtiendo en señas de identidad —desde los ojos blancos para representar a los muertos hasta los personajes particularmente estilizados y demacrados—, todo cuanto ocurre en la historia se mantiene en el nivel de esa

realidad cotidiana que se acaba mostrando aterradora. Incluso si, como es el caso, es algo tan peculiar como, en los días de niebla, esperar en las esquinas para que cuando pase alguien por delante le pidamos que nos haga una predicción sobre nuestro futuro. Predicciones que se convertirán en funestas cuando hagan su aparición «El chico guapo de negro», un individuo que induce una locura obsesiva en las personas que escuchan sus siempre negativas predicciones.

Hasta aquí es todo muy Junji Ito. Incluso el desarrollo psicológico del personaje protagonista, intentando capturar a «El chico guapo de negro» porque se siente culpable al haberle dado una predicción negativa a una mujer que acabaría suicidándose cuando era niña, entraría dentro del canon clásico de lo que nos ofrece el autor: un estado obsesivo, siempre en estado creciente, que le lleva a no poder abandonar un lugar o una situación que, en el mejor de los casos, está costándole la cordura. En el peor, que le hará dirigirse a un destino peor que la muerte.

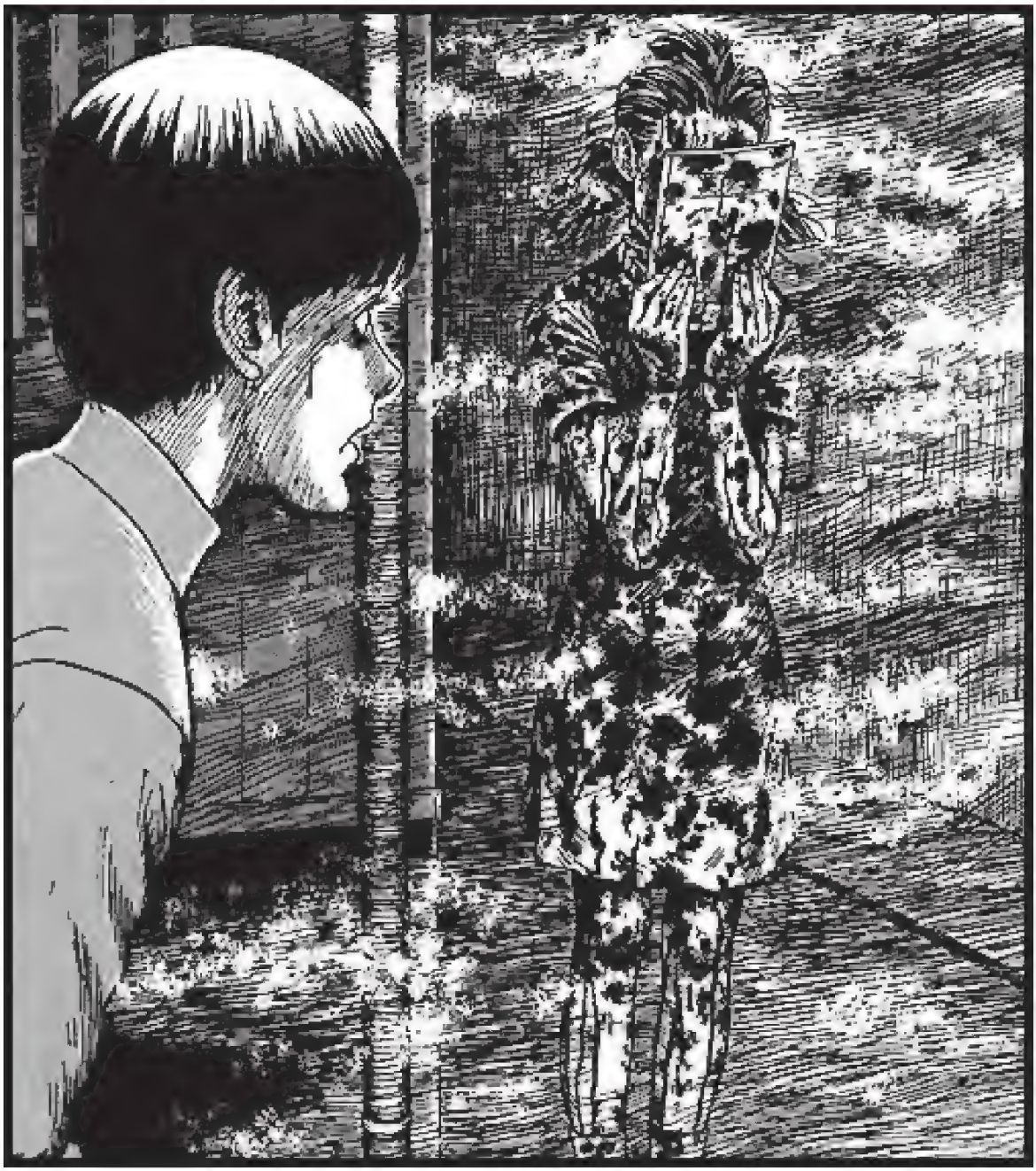
Como en las historias del hoy ya clásico H. P. Lovecraft, la gran referencia de Ito, la aniquilación de sus protagonistas (o, en ocasiones, de ciudades o de la humanidad entera) viene dada por la obsesión por conocer la verdad. Por saber qué ocurre. Por querer evitarlo o por querer encontrar un sentido último a lo ocurrido. Incluso si ni para los personajes ni para el lector hay algo así como una razón.

Pero, como ya hemos dicho, también hay una parte menos ortodoxa en este volumen. Parte que se revela por el lado puramente estructural de la obra.

Cada capítulo de *El muerto enfermo de amor* es, a su vez, autoconclusivo y parte de una narrativa global. En suma, sigue la lógica impuesta (que no inventada) por cierta clase de series de televisión que combinan el concepto «el monstruo de la semana» con la construcción de una metatrama que atraviesa la totalidad de la temporada o de la serie. Y si bien ya experimentaría con esa misma fórmula en la que es considerada su *opera magna*, *Uzumaki*, y podría decirse que lo hizo también con su primera obra, *Tomie* —aunque, en este caso, la idea de una metatrama que engloba la totalidad sería, en el mejor de los casos, cuestionable—, aquí hace uso de ella de un modo más extensivo y elegante. Cada giro, cada revelación, tiene su propio peso específico dentro de la historia que pretende contar, además de dentro de la totalidad de la historia, funcionando así como capítulo y como relato independiente. Es, al mismo tiempo, tanto una serie de relatos hilvanados temáticamente entre sí como una novela gráfica con todas las de la ley.

Algo que también genera sus propios problemas. Existen capítulos que tienen más peso que otros, haciéndolos tal vez demasiado dependientes de que el caso de obsesión del mes sea capaz de generar interés suficiente —incluso si, como es el caso, todos acaban entrelazados de forma elegante para ir generando pequeñas piezas de información para resolver el misterio—, y su parecido con *Uzumaki*, que va más allá de lo estructural, puede hacer pensar que es poco original en tanto que existe cierto deje derivativo en su premisa.

Si a los problemas anteriores sumamos que el ritmo no siempre es el mejor, teniendo momentos en los que Ito da la sensación de que se precipita demasiado hacia el siguiente punto



de giro sin permitir que se termine de construir la tensión, podría dar la impresión de que estamos, en suma, ante una obra menor. Incluso si no es así.

El muerto enfermo de amor es una óptica diferente dentro del canon de la obra de Ito. No se aleja demasiado de sus prefectos, pervierte su herencia *lovecraftniana* —pues aquí, en cierto modo, el mal acaba siendo destruido a través de la pura fuerza de la bondad que emana su personaje protagonista— y la densa niebla que cubre la mayor parte de las páginas (y su ausencia de monstruos inhumanos) puede dar a entender un menor espectáculo pictórico

o narrativo, pero, si nos quitamos de la cabeza la idea de que aquí encontramos un Ito por debajo de sus mejores momentos, podemos encontrar a un autor que, por una vez, decide poner mucho peso ético-moral en sus premisas, además de no pocas escenas brutales dentro de su concepción de un naturalismo corrupto, lo cual acaba dando, de algún modo, un sabor diferente a la totalidad de lo narrado.

Porque la verdad de una predicción no es si acierta o no, sino su influencia. Porque si una predicción es tan poderosa como para convertirse en verdad, ¿cómo no va a tener sentido repetir el hecho de la fuerza indómita de una obra mayor denostada?

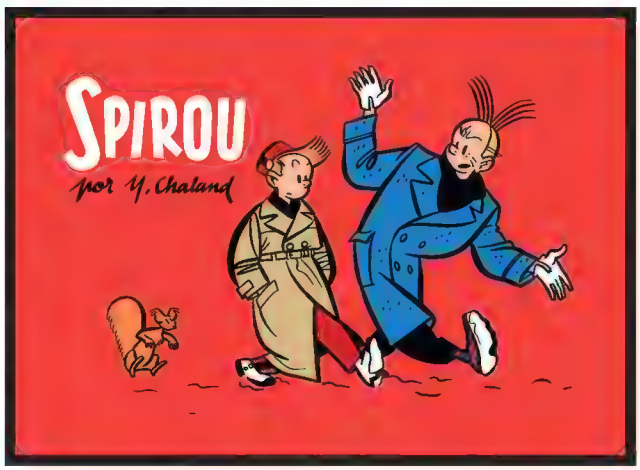
Álvaro Arbonés

*Álvaro Arbonés (Zaragoza, 1988) ha estudiado Filosofía en la Universidad de Zaragoza. Escribe crítica cultural en varios medios de Internet (*Entrecomics, Mondo Pixel, Miradas de Cine, Studio Suicide*). Fue uno de los ganadores del Primer Premio Internacional de Lectura Literaria y también uno de los ganadores del Premio Ariel mejores blogueros jóvenes de ensayo.*

Spirou

Yves Chaland

Dibbuks, 2016



La lectura del Spirou de Yves Chaland produce, por decirlo claro desde el principio, una profunda irritación. La razón principal es bien sencilla: nos deja con la miel en los labios. Pero hay otra: *Corazones de acero*, que así se le bautizó *a posteriori*, es uno de los ejemplos más evidentes de cómo la maquinaria empresarial puede imponerse sobre la libertad de los autores.

Vayamos por partes. Al joven historietista lionés se le propuso, desde la redacción del semanario señero de Dupuis, la realización de una nueva historieta de Spirou y Fantasio. Acepta entusiasmado, y con su incorporación, en 1982, llega un momento en el que coinciden tres equipos creativos diferentes haciéndose cargo de un mismo personaje. El dueto Nic Broca y Raoul Cauvin, por un lado, la pareja formada por Philippe Tome y Jean-Richard Geurts, alias *Janry*, por otro, y él mismo. El motivo de esa sobreexposición de la estrella de la editorial es precisamente lograr que cada semana aparezcan en la revista nuevas páginas del intrépido botones. Como es lógico, esa estrategia no podía funcionar durante demasiado tiempo, y la víctima propiciatoria acabará siendo el último en llegar. De ese modo, y por decisiones estrictamente editoriales, la obra restará inacabada, convirtiéndose en una muestra de lo que pudo haber sido, y no le dejaron que fuera. Durante los años inmediatamente posteriores, Chaland y sus cómplices (Yann Lepennetier, Isabelle Beaumenay-Joannet) presionan para que les dejen concluir su obra, o, todavía mejor, rehacerla; sin embargo, para Dupuis, esas planchas, convertidas, casi, en leyenda (circulaban, de hecho, ediciones pirata), son algo así como un hijo no reconocido del que se quieren desentender. Como mucho, conseguirán el permiso para reeditarlas, pero, por extraño que parezca, no dentro del sello propietario de Spirou, sino a través de una editorial independiente, Champaka, propiedad de un colega, Éric Verhoest. La recopilación verá la luz justo a tiempo, tres meses antes del fallecimiento de Chaland en un accidente automovilístico.

Para aquellos que ya hayan leído la excelente edición de Dibbuks, la anterior introducción, me temo, les habrá servido de muy poco. Junto a las veinticuatro tiras originales, el libro

incluye un apasionante y ameno ensayo (dividido en dos partes, a modo de prólogo y de epílogo) firmado por José-Louis Bocquet y titulado «La verdadera historia del Spirou de Chaland». Bocquet es, como bien saben, novelista y guionista de historietas, gran conocedor de la historia de la BD francobelga, y especialmente de la carrera de André Franquin (no solo se ha encargado de coordinar y comentar las reediciones de algunas de las obras magnas del creador del Marsupilami, caso de *Bravo les Brothers* o de *La foire aux gangsters*, sino también de repasar, a cuatro manos con el propio Verhoest, la fecunda carrera de aquel en *Chronologie d'une oeuvre*). Aunque sería exagerado afirmar que, como escritor de ficción, está especializado en un género concreto, es evidente que dentro de su producción destacan los cómics biográficos. Entre ellos, por ejemplo, sus colaboraciones con la ilustradora Catel Muller, la multipremiada *Kiki de Montparnasse* u *Olympe de Gouges*, ambas traducidas por Sins Entido, y ese sintético y entretenidísimo acercamiento al padre de Tintín, que fue *Las aventuras de Hergé*, realizado al alimón junto con Jean-Luc Fromental, Stanislas B. y Madeleine DeMille. Pues bien, como decía, todo lo apuntado en el párrafo anterior lo explica, mejor y, como suele decirse, con todo lujo de detalles, el propio Bocquet en su texto. Ese artículo logra contextualizar la obra, dotarla de sentido, al tiempo que traza un esbozo del funcionamiento de la principal industria europea del cómic, al menos por aquel entonces. Bocquet sabe perfectamente de qué está hablando, y así consigue dar forma al complemento que *Corazones de acero* merece.

En lo que respecta a la historieta en sí, quien conozca la fulgurante trayectoria de Chaland intuirá qué va a encontrarse, siendo como fue plenamente coherente. Desde sus primeros pasos en *Métal Hurlant*, con veintiún años, hasta el último tebeo de *Las aventuras de Freddy Lombard*, demostrará en todo momento una devoción incondicional hacia los grandes historietistas belgas de las generaciones anteriores a la Segunda Guerra Mundial, la de Jijé y la de la escuela de Marcinelle (Tilleux y Franquin por bandera). Admira también a Hergé, no hay duda, pero no es su fuente de inspiración, o, al menos, no la más importante. Sus creaciones, sus escenarios, están directamente influidos por los de sus maestros, hasta el punto de que son la evolución lógica de aquellos, el estadio definitivo. Bob Fish, Albertito, el trío conformado por Freddy, Dina y Sweep, descienden, por vía directa, de Gil Pupila, de Libélula, de Félix, Modesto y Pompón, sometidos a una cura de rejuvenecimiento y adaptados a los nuevos tiempos. No obstante, entre unos y otros hay un elocuente contraste, su elenco de héroes, a diferencia del de sus lecturas de infancia, parecen haber perdido la esperanza en el futuro, en ese futuro que se les prometió durante la posguerra. Y otro tanto sucede con los escenarios elegidos. La Bruselas de Chaland, tomada como modelo de una ciudad de tebeo a partir de la que conoció a través de las viñetas, es totalmente irreal, ucrónica. Cronológicamente se remontará siempre a las décadas de 1950 y 1960, pero sin intención de ser fiel a la realidad, con barrios todavía reconstruyéndose, con solares tapiados, con chatarreros recogiendo escombros, con comercios sucios y vetustos.

Algo muy parecido sucederá con su revisión de Spirou (un experimento que hoy encajaría a las mil maravillas en la colección *Le Spirou de…*). Obviando, como bien apunta Bocquet, la popular etapa de Franquin con el personaje, Chaland se remite a la vieja versión de Jijé, algo más ingenua, para plantear una comedia ligera en apariencia, aunque con cierto aire

DESPUÉS DE TANTOS AÑOS, HE AQUÍ OTRA VEZ...
Las aventuras de SPIROU
SPIP, DENTRO DE 15 SEGUNDOS, FANTASIO YA LLEGARÁ TARDE...
DRRiiiNG
¡CÓRCHOLIS! ¡PARECE QUE ESE LOCO SE HA VUELTO PUNTUAL!

pesimista: las primeras tiras describen un invierno frío y duro, la violencia está presente desde el arranque, el protagonista se imagina —por un segundo— su propio funeral, la mayoría de gente que interactúa con Spirou y Fantasio es desconfiada, se cierne sobre ellos la sombra amenazante de una gran corporación que no está jugando limpio. Sin embargo, nada de todo eso se plantea con seriedad; al contrario, es una chanza, una aventura que obvia las explicaciones innecesarias. La casualidad juega un papel fundamental, al igual que las coincidencias (el rol negativo lo interpreta un antiguo compañero de escuela de Fantasio) y los malentendidos. Tampoco hallaremos viñetas vacuas o transiciones interminables. No hay escena en la que no se nos aporte información, incluso hay muchas en las que la acción se desarrolla en varios planos al mismo tiempo. El ritmo es continuo. Las presentaciones no son más que una pérdida de tiempo, parece pensar Chaland, así que vayamos al grano. Quien no conozca el espacio o a los actores ya se familiarizará con ellos más adelante.

En una historieta de estas características no podía faltar el viaje exótico. Tras la confusión inicial, conocerán a Georges Leopold, un viejo aristócrata, nostálgico de los tiempos coloniales (¿recuerda a un Tintín entrado en años?), que les encargará encontrar a Bocongo, su antiguo criado. Para ello deberán viajar hasta África, en concreto al imaginario Estado de Urugondolo, un territorio rico en yacimientos diamantíferos, modelo de modernidad y conocido como «el país más democrático del planeta». Y en ese punto, mientras los protagonistas están intentando averiguar cómo entrarán allí, se clausuró el proyecto. La última tira, de hecho, es un simple resumen que enlaza lo acontecido hasta entonces con lo que podría pasar en una hipotética segunda parte.

Paradójicamente, y sin que fuera esa su intención, las circunstancias que rodearon la abrupta publicación de *Corazones de acero* han acabado por dotar a este tebeo de un espíritu familiar para los lectores criados antes de la última (de momento) revolución tecnológica. El propio Chaland lo explicaba en las entrevistas concedidas, y lo puso en práctica en su primer trabajo de envergadura, *Captivant*, editado a finales de los setenta por Les Humanoïdes Associés. Se trataba de lo que podríamos denominar «la sensación de la lectura intermitente». Actualmente, el acceso a las colecciones abiertas, a las novedades, a los ejemplares atrasados, es relativamente fácil, y los compradores habituales pueden controlar en todo momento la

fecha de salida de los títulos que les interesan. No obstante, hasta los años noventa, aproximadamente, la distribución, fuera de las grandes ciudades, sumada a los propios hábitos de consumo de los lectores, dificultaba el seguimiento ininterrumpido y sistemático de las series o de los personajes favoritos, creando enormes vacíos argumentales que se llenaban normalmente con la propia imaginación. «Tenía primos en el campo, y en su casa había muchos álbumes en mal estado, y números de *Spirou* incompletos» —aclara Chaland—, «en mi primer álbum, *Captivant*, intenté recuperar ese ambiente, evocar esos fragmentos de historia de dos o tres páginas, episodios que no empezaban ni terminaban». Algo muy similar a lo que declaraba el guionista Santiago García a Daniel Ausente en una conversación publicada en *Canino* a propósito de la aparición del libro *Cómics sensacionales*:

> Una cosa que me ha fascinado siempre es que durante la infancia leíamos los cómics incompletos, que es algo que siempre pasaba. Nunca podías leer una serie entera de principio al final, había cosas que no sabías y por eso nos gustaban tanto las referencias tipo «como se vio en el episodio 24». Te preguntabas dónde estaría ese episodio, si lo habías visto. Con los cómics franceses también pasaba muchas veces que faltaban páginas o tenían las tapas arrancadas. En los de Novaro mexicanos se anunciaban las portadas de otros tebeos, que a lo mejor nunca llegarían a España, y siempre imaginabas que serían maravillosos [...] no leíamos las cosas por orden sino que te caían y además incompletas.[1]

Hay también una última consecuencia positiva de la cancelación inesperada de *Corazones de acero*, y de la negativa de Dupuis a concederle una continuación. Entre los planes que Chaland y Yann manejaron para reanudarla, llegaron a plantear varias ideas, plasmadas algunas de ellas en varias páginas de muestra, que con el tiempo se concretarían en dos historietas mayúsculas. Una, la más reciente, fue *El botones de verde caqui*, de Yann y Olivier Schwartz, un homenaje sentido y original a sus mentores. Y la otra, alejada del microcosmos de Spirou, fue *F-52*, el último título de Freddy Lombard, un claustrofóbico misterio, a bordo de un avión propulsado por energía atómica, que supuso el testamento final de su creador, y una nueva demostración de su genialidad.

Óscar Gual

Óscar Gual (1973), bibliotecario de profesión, viene colaborando en diferentes medios especializados en el mundo del cómic como Tebeosfera *o* Entrecomics. *Es, además, autor del libro* Viñetas de posguerra: Los cómics como fuente para el estudio de la historia *(2013).*

[1] Ausente, D. «[Entrevista] Santiago García: "Los aficionados al cómic nos aferramos a criterios marcados por un niño de 11 años"», en *Canino*. Disponible *online* en http://www.caninomag.es/entrevista-santiago-garcia-los-aficionados-al-comic-nos-aferramos-a-criterios-que-marcaron-a-un-nino-de-11-anos/.

El tríptico de los encantados

(una pantomima bosquiana)

Max

Museo Nacional del Prado, 2016

Hace tan solo unos pocos años, la mayoría de los aficionados a la historieta no habría prestado demasiado interés a la publicación de un cómic encargado por una institución estatal o cultural. No les habrían faltado razones legítimas. Salvo excepciones, se trataba en general de intentos bienintencionados y *buenrollistas* de acercamiento a la cultura popular y a la juventud, pero cargados de un poco disimulado didactismo en el que el lenguaje de la historieta se encontraba casi exclusivamente al servicio del mensaje.

Sin embargo, como no nos cansamos de escuchar y repetir, la percepción del medio entre el público general ha cambiado enormemente en los últimos años, tanto a nivel nacional como a nivel internacional. Hace unos días me comentaba el dueño de la tienda de cómics de mi ciudad, que ahora colabora con el ayuntamiento en la organización de diversos eventos: «antes las instituciones nos veían como a unos tíos raros, ahora molamos». Este proceso de legitimación cultural del cómic, pese a sus limitaciones y contradicciones, ha provocado que cada vez más a menudo se llame a las puertas de autores de cómics para la realización de las más variadas propuestas. Un buen ejemplo es *Viñetas de Vida*, un proyecto de Oxfam Intermón que reunía a algunos de los autores más destacados de nuestra escena nacional actual para contar diversas historias de cooperación al desarrollo.

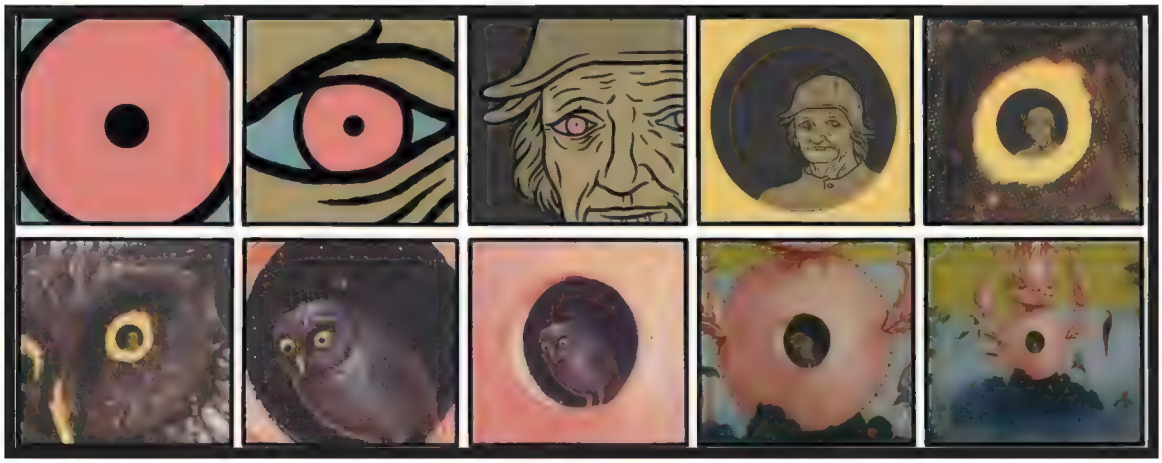
Este verano nos ha traído dos cómics españoles para acompañar a dos exposiciones. El primero es *Dos holandeses en Nápoles*, encargada a Álvaro Ortiz por el Museo Thyssen para celebrar su exposición *Caravaggio y los pintores del norte*. El segundo es *El tríptico de los encantados (una pantomima bosquiana)*, realizado por Max para la exposición del V Centenario del Bosco que ha albergado el Museo Nacional del Prado. Los dos autores han gozado, como ellos mismos han comentado, de libertad total en la concepción de sus obras. Sin

embargo, resulta interesante comparar sus acercamientos al proyecto, pues resultan prácticamente opuestos.

Ortiz plantea una obra, en su línea de humor costumbrista y lenguaje directo, repleta de datos sobre la vida y la obra de Caravaggio. De forma similar, aunque en una obra mucho más extensa producto de varios años de preparación, el autor holandés Marcel Ruitjers se acerca a la figura del Bosco y su contexto histórico en su novela gráfica *El Bosco*, traducida y publicada este año por Rey Naranjo Editores. Max, en un camino inverso, huye de cualquier dato biográfico o contextual para interpretar de manera muy libre al pintor, metiéndose para ello en varios de sus cuadros. De la propuesta sorprende, precisamente, que se incorpore sin ningún problema a la obra el autor barcelonés.

Max, efectivamente, hace suyo al Bosco. No solo huye de un enfoque biográfico, sino que durante buena parte de la obra lo hace también de un *horror vacui* que un cómic sobre el pintor flamenco parecía pedir a gritos. Una rápida ojeada al volumen revela que lo que domina la página es el color blanco. Un blanco que ralentiza el tiempo hasta el infinito y que enfatiza el carácter metafísico de la obra. De esta forma, los marcos de las viñetas desaparecen con frecuencia y los personajes se mueven en el vacío como sombras chinescas sin ningún elemento de fondo. Como el propio título nos indica, la obra se concibe como una representación teatral que recuerda a su anterior *Conversación de sombras*, aunque en el caso *de El tríptico* se trate de un escenario sin decorados.

El carácter de pantomima domina, además, la obra entera a varios niveles. En primer lugar, pantomima en el sentido del teatro más puro, el gestual. En este aspecto, Max alcanza con su expresivo dibujo cotas de virtuosismo en la representación del movimiento y los gestos, especialmente en los pasajes sin palabras. Pantomima es también, como admite el propio San Antonio en la segunda parte, la actuación de los pequeños seres bosquianos que le acechan como autómatas figurantes. Pero el carácter de pantomima también funciona a un nivel global de la obra: la vida como teatro o como farsa, siguiendo la idea calderoniana de



Viñeta del 20 de mayo de 2016 de «Trampantojo», la serie de Max para *El País*.

tradición clásica. «¡Esto es un teatro, Antonio! ¡Una representación!», le recuerda el cerdo que acompaña a San Antonio como algo más que un simple atributo. Aparece así uno de los motivos preferidos de Max: la estructura de *mise en abyme*. Si los demonios que acechan al santo son una representación y los personajes del cómic interpretan la obra para nuestros ojos, ¿en qué otra obra figuramos nosotros? Una cita de Michel de Certeau, que da inicio a la tercera parte acompañada de una lechuza inquisidora, nos recuerda: «Lector, se te observa, sin que sepas *quién* te ve y *lo que* se muestra». La viñeta del 20 de mayo de *Trampantojo,* la serie de Max para *El País*, refleja este mecanismo y ejerce de perfecto resumen de la obra.

El título de la obra anuncia también su estructura tripartita en paralelismo con el tríptico pictórico, tan popular en época del Bosco. Max elige tan solo un cuadro para cada parte; los tres, evidentemente, se encuentran en la colección del Museo del Prado. El primero es *Extracción de la piedra de la locura*, donde un falso doctor extrae, a un pobre paciente, una piedra que resulta ser no la fuente de la estupidez, sino una esfera producto del exceso de imaginación. El segundo es *Las tentaciones de San Antonio Abad*, una conversación entre San Antonio y su cerdo-atributo, con un demonio pululando en escena. Cierra la obra, como no podía ser de otra manera, *El jardín de las delicias*, donde Max hace desfilar a algunos de los seres del cuadro de derecha a izquierda (es decir, de manera regresiva ante los ojos del lector, si seguimos las convenciones de la narración visual).

Max controla el formato y el ritmo de la narración de forma magistral. Cada parte está introducida por un ser bosquiano (una lechuza, un demonio, una gaita) en una escena muda y por una cita que dialoga de manera activa con lo que le sigue. La unidad de la obra se mantiene en todo momento, con transiciones sutiles y una estructura circular (como el propio desfile de los personajes del estanque del panel central de *El jardín de las delicias*). Max experimenta constantemente con la página, alternando entre *grids* tradicionales de seis viñetas y un sinfín de combinaciones más libres, entre las que destacan las viñetas sin bordes que se extienden hacia los márgenes *ad infinitum*. Tiene en cuenta también ese otro elemento al que no siempre se le da la importancia merecida: la doble página. Las composiciones de Max son siempre arquitectónicas, desde la reiteración icónica que representa la quietud de san Antonio frente al pequeño demonio en las páginas 36 y 37 hasta la sorprendente irrupción del gigantesco hombre árbol que mira inquisitivamente al lector en las páginas 54 y 55. Max sabe perfectamente cuándo dejar que la imagen (y el propio blanco de la página) sea la encargada de contar la historia.

Parece que Max descubrió al Bosco cuando hacía la mili en el antiguo Museo del Ejército, edificio que curiosamente el año pasado entró a formar parte del Prado como edificio anexo. Quizás producto de ese primer encuentro imborrable o quizás demostrando que la iconografía onírica y fantástica del pintor flamenco es universal, lo cierto es que Max emplea a los seres del Bosco como si siempre hubieran formado parte de su obra. Quizás sea así. Baste recordar la destacada presencia de pájaros antropomórficos (la urraca que se dirige al lector de manera muy teatral también en *¡Oh diabólica ficción!*) o anacoretas retirados del mundo (*Vapor*) en otras obras del autor español.

¿Has visto, Simón? ¡Ahora vuelven a pasar!
¡Están desfilando en círculo, dan vueltas y vueltas sin fin!
¡Esto es un teatro, Antonio! ¡Una representación!
El campo tiene ojos y el bosque tiene oídos...
... pero todo cuanto hay que oír no es más que aire saliendo de un pellejo.
Y todo cuanto hay que ver es solo el hueco tras los figurantes.

Max es con casi total seguridad el autor de cómics más inquieto intelectualmente del panorama español de los últimos años. En sus viñetas para la prensa, como es sabido, indaga continuamente en la obra de numerosos escritores, filósofos y pintores. No es, por tanto, sorprendente que recibiera este encargo del Prado para dar voz y movimiento al mundo fantástico del Bosco. Previamente se había enfrentado a problemas similares en otras obras de encargo (*Paseo astral*) y ya se había llevado a algún que otro pintor a casa (Füssli en la serie de su personaje Bardín el Superrealista). Por eso este *Tríptico* se incorpora con total coherencia a la obra de los últimos años del autor, que está caracterizada por una profunda reflexión estética y filosófica. Sin embargo, en sus arriesgadas apuestas Max no resulta nunca pretencioso, pues como contrapeso a los grandes temas presentes en su obra aparecen el humor omnipresente y la frescura con la que los personajes hablan y se desenvuelven en la página. En la obra que nos ocupa, sorprende que consiga tanto con tan poco, aunando la rica complejidad simbólica bosquiana con un minimalismo pictórico absoluto.

Finalmente, cabe destacar la cuidada edición del Museo del Prado y el precio ajustado. Es de aplaudir, igualmente, la edición en español y en inglés. Esta iniciativa no solo permite que algunos turistas extranjeros puedan llevarse un recuerdo de su visita a la exposición estrella del verano de nuestra capital, sino que también apoya la mayor vocación internacional de nuestra historieta actual. Cada vez son más, afortunadamente, las traducciones al inglés de cómics españoles.

El cómic estadounidense tiene la suerte de contar con dos autores provenientes del *underground* como Daniel Clowes y Charles Burns, que probablemente estén produciendo sus mejores obras en los últimos años. El cómic español, por su parte, cuenta con Max, símbolo de una insaciable curiosidad intelectual y de la evolución de la historieta en nuestro país.

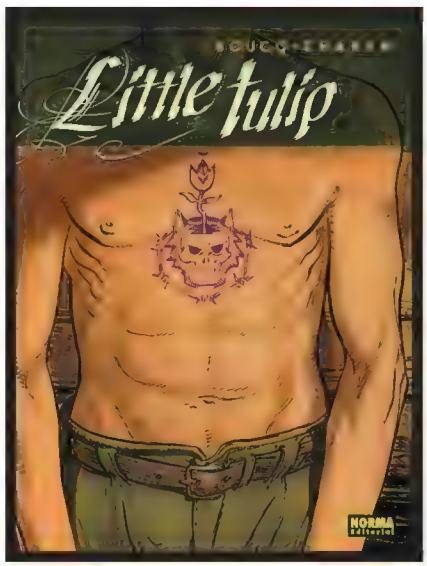
Enrique del Rey Cabero

Enrique del Rey Cabero (Santander, 1986) es filólogo de formación. De culo inquieto, ha trabajado como profesor en diferentes universidades y centros de España, Bélgica y Australia. Desde 2015 enseña español en la Universidad de Oxford. Está matriculado en un doctorado en la Universidad de Granada sobre la dirección de lectura y el formato en el cómic. Sus principales líneas de investigación, además de los cómics, incluyen la didáctica del español como lengua extranjera y la literatura hispánica. Ha publicado artículos académicos y reseñas en diversas revistas españolas y extranjeras como Journal of Iberian and Latin American Research *o* Revista Española de Lingüística Aplicada. *Es también el corresponsal español de noticias sobre cómics en el ámbito académico para el sitio web de* Comics Forum.

Little Tulip

Charyn y Boucq

Norma Editorial, 2016



Lo de Charyn y Boucq fue uno de los divorcios artísticos más célebres (y dolorosos para el lector) de la historia reciente del cómic europeo. A finales de los ochenta, tras encandilar a crítica y público con *La Mujer del Mago* y obviando las diferencias creativas acumuladas en su elaboración, se pusieron manos a la obra con *Boca de Diablo*… y entonces todo explotó. Boucq se quejaba de que la visión narrativa de Charyn era más de novela que de cómic, y Charyn de que las páginas entregadas por Boucq no contaban lo que él había puesto en el guion. Al final, el escritor se desentendió y el álbum fue terminado por el dibujante, totalmente libre de intromisiones. Pese al éxito de esta segunda colaboración, no volvieron a trabajar juntos hasta casi veinticinco años después, nada menos. Y el producto de esa reconciliación es *Little Tulip*.

Dadas las coincidencias temáticas entre *Boca de Diablo* y *Little Tulip*, se intensifica la idea de esta última como «obra de segunda oportunidad»: un protagonista víctima inocente de los ambientes más oscuros de la URSS de Stalin, narración a dos tiempos situando el presente diegético en el New York de los años setenta, un desmadre onírico final que rompe con el tono de realismo sucio imperante en el resto de la historia… Hilando un poco fino, incluso podríamos considerar que Paul es una especie de *alter ego* de Boucq a través del cual Charyn hace las paces con su compañero artístico. Paul es un maestro tatuador capaz de capturar en sus dibujos el alma y los anhelos de las personas. En una escena del tebeo, vemos cómo un testigo de un crimen queda asombrado ante el preciso retrato robot que Paul hace en base a su dubitativa descripción del sospechoso. ¿Pudiera ser esta una manera sutil de admitir que un buen dibujante puede expresar con su obra unos matices y una realidad oculta que va más allá del dominio de la palabra? ¿Que a lo mejor, si Boucq no dibujaba literalmente lo que se le pedía, era porque estaba aplicando su «magia»? Quién sabe.

Ante este panorama, es inevitable que se asome el fantasma de la nostalgia. Aparentemente, nada distingue a *Little Tulip* de la miríada de reuniones, *remakes* y secuelas que inundan el mercado cultural. Pero sí hay una diferencia fundamental, y es que esta reunión no es una

sombra de lo que estos extraordinarios autores produjeron en sus «tiempos gloriosos». Pese a los cambios de tendencias en el panorama tebeístico global, ellos hacen muy bien lo que hacen y conservan el «mojo» como si no hubiera pasado el tiempo. Boucq ya era un monstruo hace veinticinco años y no ha dejado de mejorar desde entonces; su capacidad para dibujar lo que sea, desde la perspectiva que sea, con todo el detalle que le apetezca y conservando siempre su impronta personal (pese a su técnica, totalmente alejada de las estériles tendencias hiperrealistas) lo convierte en un dibujante al que nunca hay que perder de vista, porque los de su especie escasean. En cuanto a Charyn, saca su vena de escritor visceral para firmar una historia que, a ratos, alcanza una intensidad absolutamente desgarradora, difícil de experimentar en otras obras de corte más, digamos, contemporáneo.

No vamos a negar que *Little Tulip* es una obra imperfecta, como también lo fue su predecesora, pero la suya es una imperfección de las que valen la pena: la falta de una historia redonda y sin irregularidades queda compensada con momentos de auténtico genio tebeístico. Sin lugar a dudas, la parte más floja es la ambientada en New York, pero quizás sea así por agravio comparativo con los tremendos pasajes del periplo ruso de Paul. A estas alturas de la vida, con la cacareada «normalización» del cómic como lectura adulta, llama la atención la enorme pegatina que le han puesto a la edición española del álbum, avisando de su contenido estrictamente indicado para mayores de edad; ese tratamiento especial no se lo han dado porque sí. La lectura nos hace testigos del proceso de «reeducación» estalinista para los enemigos de la patria sin ahorrarnos ni el más cruel y abyecto detalle, y con el agravante de que todo está contado desde el punto de vista de un niño. Boucq no se priva de echar mano de su habilidad para insuflar a algunas de esas escenas una suerte de belleza mórbida: violaciones múltiples y sangrientos duelos mortales a cuchillo se convierten en un festival abstracto de la carne, plagado de cuerpos imperfectos cubiertos de tatuajes, y componiendo una especie de danza macabra de dibujos animados por la violencia de los movimientos de sus portadores.

En medio del horror del gulag, Paul sobrevive (literal y metafóricamente) a través del arte. Su talento innato para el dibujo lo convierte en un bien preciado dentro de una sociedad criminal en la que los tatuajes son asunto casi sagrado, y la posibilidad de desarrollar sus habilidades artísticas se convierte en el último asidero para conservar su humanidad. La quizás demasiado trillada idea del arte como fuerza liberadora del espíritu cobra en este álbum una potencia difícil de ver en otras aproximaciones más o menos aburguesadas del mismo concepto.

Moviéndonos ya a la parte neoyorkina, la trama, inicialmente planteada como un caso aleatorio de asesino en serie en el que se ve envuelto nuestro protagonista, poco a poco se desvela como un resurgimiento de viejos fantasmas y la consiguiente oportunidad para Paul de ajustar cuentas con el pasado. A esta sección le hubieran venido bien unas pocas páginas más, pues su resolución se nota un tanto apresurada. Se echa de menos un mayor desarrollo de Azami, la pupila de Paul, cuya condición de «alma gemela» de su maestro que se ve abocada por el destino a cerrar el círculo sangriento iniciado en Siberia resulta un tanto forzada. Con todo, Boucq dibujando el New York setentero compensa cualquier desafine de guion.

HOLA, BUENOS DÍAS, ICARO.
HEY, PAUL... ¿TE ESTÁS HACIENDO UN NUEVO TATUAJE? ¡IMPRESIONANTE!
ME HICIERON UNOS DIBUJOS PARA TI. ICARO, QUE ES UN BUEN TRABAJO... TE LOS ENSEÑARÉ...
...SE ME MUESTRAN TUS TATUAJES.
¡NO HABLAR!
¡¡¡Y CUANDO ME HAGAS UN TATUAJE... HAZLO PA-RA MÍ!!!
PERFECTO. AHORA VOY.
¡¡¡PAGAME EL TELÉFONO, QUE NO PARA DE SONAR!!!
NECESITO IR A LA TIENDA. AHORA RÉ-TAS DIBUJOS CUANDO VUEL-VA.
OK, OK

En conclusión, el tebeo que nos ocupa ha superado con improbable éxito el cúmulo de hándicaps que le venían de serie y lo posicionaban como un producto nostálgico y anticuado. Obras como esta nos recuerdan que el formato álbum francobelga sigue siendo viable e incluso óptimo para dar soporte al trabajo de artistas como Boucq, que luce muy bien en tamaño grande. Esta reconciliación un poco a destiempo, lejos de estropear el buen recuerdo de los viejos tiempos, nos deja con el deseo de que conforme el principio de una segunda etapa colaborativa que parece tener aún bastante que ofrecer.

David Rodríguez Mosteiro

David Rodríguez Mosteiro (Melide, A Coruña, 1978) es ingeniero de telecomunicación por la Universidad de Vigo y se gana la vida como desarrollador de aplicaciones. Bajo la identidad secreta de Intramuros, navega sin descanso por los confines de la cultura pop, registrando sus hallazgos en intramuros.es *y otros espacios de internet.*

Dead Dead Demon's De-de-de-de-destruction 1 a 3

Inio Asano

Norma Editorial, 2015 - 2016

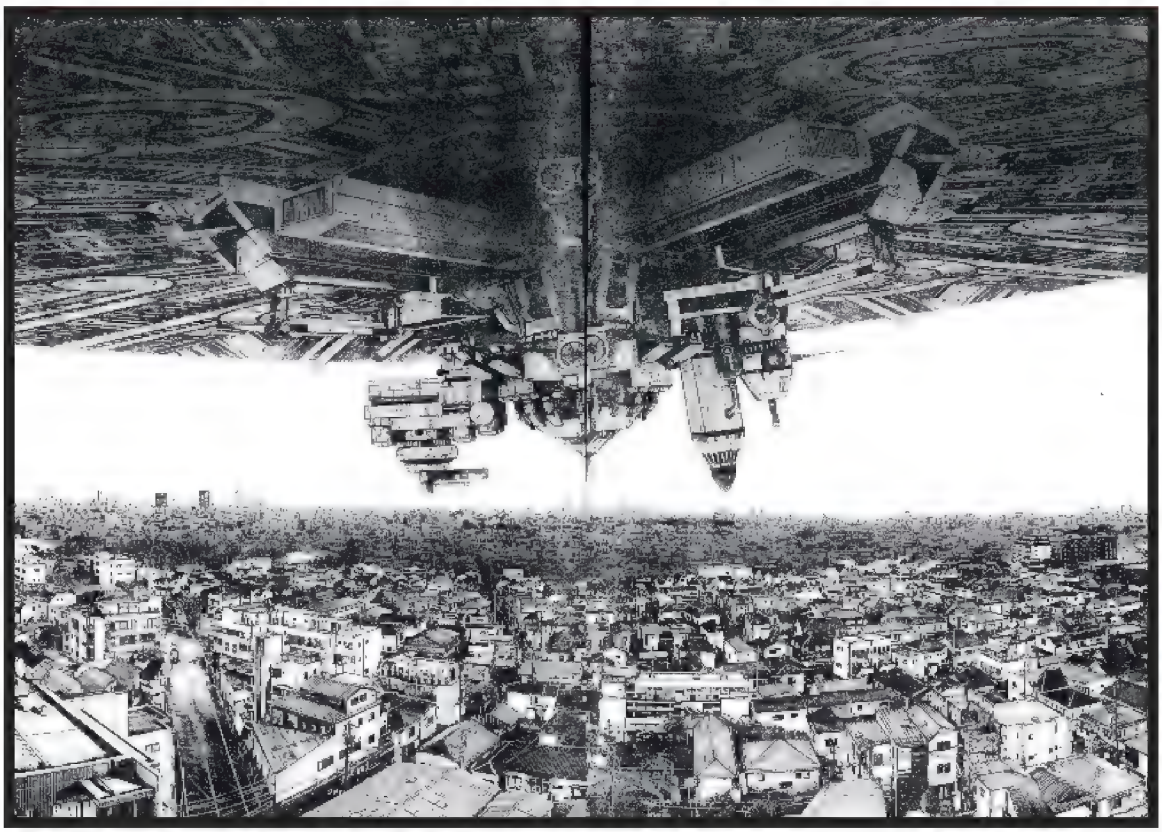
Tras títulos como *Oyasumi Punpun* y *Solanin*, los cuales lo han consolidado en el panorama del tebeo japonés como uno de los autores más interesantes de los últimos años, Inio Asano ha vuelto a dar cuenta de su originalidad como dibujante a través de su nueva obra: *Dead Dead Demon's De-de-de-de-destruction*. Desarrollado desde las páginas de la revista *Big Comic Spirit* (*Shôgakukan*), el manga comenzó a publicarse en 2014 y en la actualidad cuenta con cinco tomos en Japón. A través de Norma Editorial en nuestro país pueden encontrarse los tres primeros títulos traducidos y desde estos ya pueden aventurarse los nuevos derroteros que Asano explorará a lo largo de su nueva historia, así como desde donde, una vez más, volverá a reflexionar en torno a los temas principales a los que ya tiene acostumbrados a sus lectores: apatía, soledad, estrés, desazón… Todo ello en el contexto de tramas que muestran la maduración de unos personajes situados siempre en esa franja de edad en la que la niñez se escapa pero el momento de convertirse en adultos no acaba de llegar. Una época adulta que no acaba de culminar, precisamente, porque sus protagonistas, adolescentes a punto de dejar de serlo, temen embarcarse en ella.

En este contexto, la lengua japonesa permite un acercamiento a esa realidad contemporánea de los jóvenes nipones, de la que Asano trata de dar cuenta mediante un pequeño juego morfológico desde el que, a pesar de su aparente banalidad, puede extraerse una reflexión interesante que sitúe al lector en el contexto de *Dead Dead Demon's De-de-de-de-destruction*. En japonés, los ideogramas que conforman la palabra «sociedad» (*Shakai*) 社会 son los mismos que componen la palabra «empresa» (*Kaisha*), pero a la inversa: 会社. Además, el kanji de 社 (*Sha*) remite directamente a «santuario» (sociedad = empresa = santuario). Ha de tenerse en cuenta que, en Japón, aquellos jóvenes que una vez finalizados sus estudios pasan a engrosar las filas de una empresa suelen hacerlo ya hasta el día de su jubilación. La dedicación al trabajo es total. Para el *salaryman* japonés la compañía en la que trabaja pasa a convertirse en su segunda familia a la que, en numerosas ocasiones, dedicará más tiempo que a la primera.

Para los jóvenes nipones no hay «futuro» en este futuro laboral, o cuanto menos, es desalentador. Un futuro de apatía, un futuro que paraliza y adormece los sueños de juventud que, de forma brusca, pasan a tornarse grises y vaporosos hasta que un día terminan por desaparecer, como ya indicó el propio Asano en la citada *Solanin*. ¿Puede, en efecto, plasmarse dicho sentir? ¿Cómo representar la ansiedad ante un futuro absolutamente predeterminado que trae a colación una serie de sentimientos negativos muy concretos, como los citados? Asano lo ha hecho proponiendo un futuro alternativo que se torna en la otra cara de la moneda, que es ese futuro preestablecido del *salaryman* pero desde el que pueden reflexionarse, ahora con una perspectiva distinta, las mismas enfermedades anímicas que aquejan a los jóvenes adultos de su tiempo.

A pesar de la complejidad de la historia, la trama sustancial de *Dead Dead Demon's De-de-de-destruction* es sencilla y puede resumirse en pocas líneas. Hace unos años una nave nodriza se detuvo sobre el cielo de Japón. De su interior surgieron miles de pequeñas naves que iniciaron lo que parecía una invasión alienígena que se cobró la vida de miles de japoneses. Al poco tiempo, y por causas desconocidas, la invasión paró y tanto la nave nodriza como el resto de las pequeñas embarcaciones entraron en un estado de letargo e inactividad. Poco a poco, las naves de combate fueron destruidas por los humanos o simplemente empezaron a caer a la tierra, quedando no más que un puñado de estas junto con la colosal nave nodriza, que, desde entonces, se mantiene levitando sobre el cielo de Tokio. Con el paso del tiempo la población fue recuperándose del golpe recibido tanto a nivel físico como psicológico, y la vida volvió a seguir su rumbo cotidiano como lo había hecho antes de la incursión alienígena. A pesar de ello, ¿cómo retomar verdaderamente la normalidad con un arma del tamaño suficiente como para tapar la luz del sol que debería irradiar a la ciudad de Tokio? ¿Cómo seguir adelante teniendo sobre sus cabezas un «techo» que les impide «crecer» libremente? Cualquier instante de felicidad, de esperanza, rápidamente es diluido al alzar la vista al cielo (metáfora del futuro). Todo movimiento, toda capacidad de esfuerzo queda bruscamente desarmada por la pregunta que las jóvenes protagonistas de *Dead Dead Demon's De-de-de-de-destruction* se plantean a lo largo de sus páginas: «¿para qué?». ¿Para qué hacer nada? Quién sabe si la invasión volverá a acontecer mañana o dentro de varios años, o si, quizá, llegará un momento en el que la nave nodriza simplemente se desplome sobre ellos.

El título que Asano ha elegido para su manga se presenta como toda una declaración de intenciones. Frente a los manidos y «comerciales» títulos utilizados en los últimos años en los mangas de éxito (normalmente en inglés o remitiendo a onomatopeyas o consignas fáciles de memorizar), el autor se ha decantado por uno especialmente largo, difícil de recordar y casi imposible de pronunciar. Ello engarza con su pretensión por hacer del cómic algo más que una mera fuente de entretenimiento (que es, según su opinión, en lo que habría degenerado el manga *mainstream*), o al menos, de convertirlo también en una posibilidad de reflexión social y cultural. En resumidas cuentas: un medio sencillo, mundano y accesible a todos no tiene por qué ser sencillo, pueril e insustancial. En esta línea, uno de los motivos por los que el protagonista de su anterior obra, *Oyasumi Punpun*, no era más que una caricatura, era dar cuenta de esta reivindicación. Según ha declarado el dibujante, a cualquiera que abriese uno de los trece tomos de *Punpun* podía parecerle interesante y aparentemente «ligero», dada la



estética caricaturesca de la familia protagonista. Nada más lejos de la realidad. Una vez que el lector se sumergía en la historia se percataba de la complejidad de la trama, de los traumas familiares a los que Punpun se enfrenta y de su periplo en pos de madurar y convertirse en un adulto de provecho. El impacto causado al contraponer los escenarios hiperrealistas frecuentados por Asano a este otro estilo, cercano al «monigote» que un niño pudiese pintar, ayudaba a potenciar ese ambiente de «extrañeza» pretendido. En *Dead Dead Demon's De-de-de-de-destruction* ocurre algo similar. Las jóvenes protagonistas han sido dibujadas bajo la estética *moé*. Dentro del ámbito de lo *kawaii* (*cute* en inglés, adorable, en castellano), el sentimiento desencadenado por lo *moé* en el lector es el de la «protección». Es decir, el de «hacerse cargo» del personaje en cuestión, el cual se muestra frágil e inocente y, en numerosas ocasiones, «perdido» ante las dificultades a las que se enfrenta. Este tipo de estética suele ser aplicada, en el *animanga*, a las hermanas menores de los protagonistas o a los personajes de menor edad con los que el resto de personajes interactúa y de los que, finalmente, acaban haciéndose cargo y protegiendo. Una vez más, Asano busca la contraposición entre sus escenarios hiperrealistas y de tintes oscurantistas, esta vez, con protagonistas dibujadas bajo una estética propia de los mangas *mainstream* de tipo *shōnen* y *shojo*. Cualquiera que hojease el tebeo podría llevarse una impresión equivocada de lo que sus páginas guardan, ya que los personajes parecen proponer una historia diferente a lo que verdaderamente se planteará. En esta búsqueda de contrarios, Asano propone a dos personajes principales dentro del grupo de las chicas que protagonizaran la historia, sobre las que recaerá el peso argumentativo. Por un lado, Ontan es la representación del humor negro-absurdo en un mundo en el que el

ambiente de desesperación genera la «risa tonta», casi histérica ante la «presión» que la nave ejerce sobre las vidas de los ciudadanos a los que sobrevuela. Por el otro, Kadode se presenta como el arquetipo de esa juventud que, poco a poco, tiene que tomar decisiones trascendentales en su vida sin tener idea siquiera de hacia dónde quiere dirigirla.

Después de promulgar sus moralizantes discursos sobre el futuro de la nación, en contra del capitalismo, de la sociedad contemporánea nipona, Ontan acaba haciendo lo contrario de lo que dice o, simplemente, realizando algún gesto humorístico que desarticula por completo la «seriedad» de sus argumentos, dejando claro que ni siquiera ella se los toma muy en serio. Kadode, por el contrario, es más tranquila y sosegada y menos irreverente que su amiga. Además, es una fiel lectora de manga. A este respecto, Asano comienza y acaba cada uno de los tomos de *Dead Dead Demon's De-de-de-de-destruction* ilustrando las páginas del tebeo favorito de Kadode: *Isobeyan*. Estos mini-mangas incluidos en el manga

principal son una clara ironización de la famosa saga *Doraemon*, iniciada en la década de 1960 por el dúo Fujiko F. Fujio. En el manga *Isobeyan* concede inventos mágicos a la torpe y vaga protagonista que, sin su ayuda, no sabría valerse por sí misma. Kadode se queja a lo largo de la historia de la necesidad de su *Isobeyan* particular (el cual, por cierto, lleva a la espalda en forma de mochila) señalando cómo aún no está dispuesta a enfrentarse a lo que viene a pesar de que esté a punto de entrar en la universidad y, tras unos pocos años, en el mundo laboral nipón. Pero como la protagonista de *Isobeyan*, ante la premisa de esforzarse, de ese famoso eslogan que acompañó a la recuperación de Japón tras la posguerra, el « 頑張ってください » (*Gambatte kudasai*: «esfuérzate»), Kadode responde en representación de este otro nuevo Japón: «¿Para qué?»

Jaime Romero Leo

Jaime Romero Leo (Cáceres, 1992) ha estudiado Filosofía en la Universidad de Salamanca y en la actualidad realiza sus tesis doctoral en la misma universidad sobre las estéticas japonesas contemporáneas (entre las cuales, la estética del manga posee una presencia destacable). Colabora para diversos medios, como la revista de cultura nipona Eikyô. Influencias japonesas *y el programa de radio* Ojos de oriental. *Desde que finalizó sus estudios de grado ha desarrollado parte de sus investigaciones sobre la cultura contemporánea nipona usando, entre otros, al cómic japonés como catalizador. Puede contactarse con él a través de su blog* JAPOCOMICKISMO.

Maldita tesis

Tiphaine Rivière

Grijalbo, 2016

Quede claro que el libro no puede decir
qué poner en la tesis. Eso es asunto vuestro.[1]

Tiphaine Rivière utiliza un dibujo ágil y rápido para pintar a la universidad europea. En algunas viñetas ni siquiera se esbozan los fondos. Los colores dan forma a personajes muy bien definidos, con un regusto a libro ilustrado. Elegante sin renunciar a la frescura, muchas veces los fondos ni se perfilan o no existen. Denotan que no es necesario nada más: de ese trazo sencillo surge la carcajada rápida. En especial, para aquellos que se hayan enfrentado a la elaboración de una tesis doctoral.

¿Las investigaciones académicas gozan siempre de financiación? ¿Resulta sencillo trabajar en la universidad? ¿Los directores de tesis son siempre atentos y responsables con sus doctorandos? ¿Son los congresos y conferencias lugares vibrantes, con un continuo intercambio de prismas y perspectivas? ¿La universidad es un foco de conocimientos? ¿Faro luminiscente para nuestra sociedad? Todas estas preguntas y algunas más se resuelven a través de la historia de Jeanne. La protagonista de la novela gráfica las contesta mediante sus experiencias con un sonoro «no». Las anécdotas que la autora recogió durante su experiencia académica se plasmaron inicialmente en el blog *Le bureau 14 de la Sorbonne. A posteriori*, dieron lugar a un libro que, sin pretensión alguna, sirve a la autora del cómic para representar a la universidad como un mundo profesional más. Goza de sus luces y sombras, y por lo tanto de las miserias, la competitividad o la precariedad de cualquier otro.

La narrativa de la novela gráfica es vivaz y atrapa. Se lee con rapidez, y también se relee: los distintos gags son carne de meme al más puro estilo de *PhD Comics*, que todo doctorando habrá visto circular en redes sociales. El humor mordaz actúa como un arma de cierta crítica del sistema, sobre el trasfondo de una historia universal con la que resulta fácil identificarse: una chica de unos treinta años con los típicos problemas de pareja, familiares y laborales. Que deja atrás un trabajo que no le llena para afrontar el nuevo desafío con el que sueña.

[1] Eco, U. *Cómo se hace una tesis*. Barcelona, Círculo de Lectores, 1990, p. 17. Traducción del italiano de Lucía Baranda y Alberto Clavería Ibáñez.

EH, AUGUSTIN, ¿QUÉ TAL?
BIEN, ESTOY SUPERCONTENTO: ¡ME HAN ACEPTADO UNA PONENCIA EN UNAS JORNADAS INTERNACIONALES EN POITIERS!
¡CREO QUE VOY A CONVULSIONAR EL MUNDO DE LA PUNTUACIÓN EN EL RENACIMIENTO!

Agotada de sufrir a escolares malcriados como profesora, decide dar el salto a la universidad. Cuando llega al ansiado objetivo con mucha ilusión, se enfrenta a realidades que a veces se tornan surrealistas. Aunque se ambienten en la universidad de la Sorbona, dichas situaciones son fácilmente extensibles a todo el panorama de la universidad occidental. La educación superior tiene elementos comunes que serán comprendidos por muchos investigadores. Más aún españoles, enfrentados también a la precarización y mercantilización progresiva de la universidad pública en los últimos años.

Pero el «no» al que responden las anécdotas de la protagonista muchas veces es ambiguo. Y en el caso de las dos últimas preguntas, podríamos girarlo a un claro «sí»: la universidad es actualmente uno de los principales focos de conocimiento. La investigación doctoral, la creación de una auténtica ciudad de conocimientos. La metáfora de la autora que parece inspirada en la idea del *método de Loci* o *palacio de la memoria*, es verdadera. Elaborar una tesis supone indagar en los límites del conocimiento de un tema en concreto y sobrepasarlos. Aunque el contexto a veces no sea el más propicio, el trabajo puede resultar apasionante. Como destaca Juan Antonio Ramírez:[2] «las mejores tesis surgen cuando el doctorando se divierte investigando en el tema correspondiente».

Por eso leer *Maldita Tesis* es bueno para doctorandos presentes, pasados y futuros, porque tendrán muchos momentos de humor. Pero también para todo aquel que quiera curiosear en los entresijos del mundo académico. Especialmente dirigido a parejas o padres despistados que no sepan muy bien por qué su hija o novio pasa tantas horas delante de los libros. No es un manual ni un estudio concienzudo. Es una historia sencilla sin pretensiones, que utiliza muy bien el humor. Pero es una buena forma de plantearse los problemas que tiene la universidad como institución. Arreglarlos será problema de varias generaciones. No solo de las que titubean tímidamente sus comienzos en la universidad, sino de las ya consolidadas y a veces poco interesadas en arreglarlos. Tiene que ser un esfuerzo común. Pero podemos comenzar riéndonos un poco.

[2] Ramírez, J. A. *Cómo escribir sobre arte y arquitectura*, Barcelona, Ediciones del Serbal, 1999, p. 90.

Julio Andrés Gracia Lana

Está licenciado en Historia del Arte por la Universidad de Zaragoza, y especializado en arte contemporáneo por un máster de las universidades Complutense y Autónoma de Madrid. Realiza el doctorado sobre edición de cómic en España gracias a una beca del Gobierno de Aragón y del Fondo Social Europeo, organiza eventos culturales, asiste a congresos y da clases (a veces, de cómic) en la Universidad de Zaragoza. Forma parte de la Asociación Aragonesa y de la Española de Críticos de Arte, y escribe en aacadigital.com.

Gran Danés

Julia Huete

Fosfatina, 2016

Oda plástica a la fragilidad humana

Afortunadamente la fotografía no acabó con la pintura, aunque sí la modificaría. La televisión no acabó con la radio; tampoco llegó la historia a su fin con la caída del muro de Berlín. Al menos, por ahora. Los anuncios agoreros, especialmente ante la irrupción de una novedad, no suelen acertar.

Con la penetración del digital, los oráculos comenzaron a emitir predicciones sombrías acerca de la edición gráfica y literaria en papel. En líneas generales, por ahora, en uno y otro ámbito no han parado de crecer los agentes activos; actualmente, eso sí, con tiradas más reducidas y propuestas más cuidadas.

Y no se puede argumentar que sea cuestión de «generaciones analógicas». Uno de los fenómenos que mejor refleja este estado de cosas es, justamente, la edición gráfica independiente de jóvenes autores. Liberada de los circuitos comerciales convencionales y de sus imperativos, independiente y experimental, se ha convertido en un fenómeno cada vez menos minoritario y marginal, sin que por eso pierda la libertad e innovación características de esa vanguardia gráfica. En España, este auge tal vez se deba a la endeblez de nuestra industria comercial, aunque en Francia o Estados Unidos, con una industria del cómic mucho más potente, también existe una escena muy importante de *small press*.

En el escenario patrio la fecundidad del asunto se percibe actualmente no solo con la vitalidad de festivales (GRAF, Libros Mutantes, Tenderete, etc.) y pequeñas editoriales (Fosfatina, Apa-Apa, Ultrarradio, Autsaider, DeHavilland, Mincho, etc.), también en plataformas web como Tik Tok Cómics, el proyecto de Ana Galvañ y Alixe Lobato para promocionar fanzines y nuevos autores, por donde se pasea la reciente generación del cómic español. Allí es donde encontramos a Julia Huete, con el primer episodio de su serie *Tulip y la noche* (no se la pierdan).

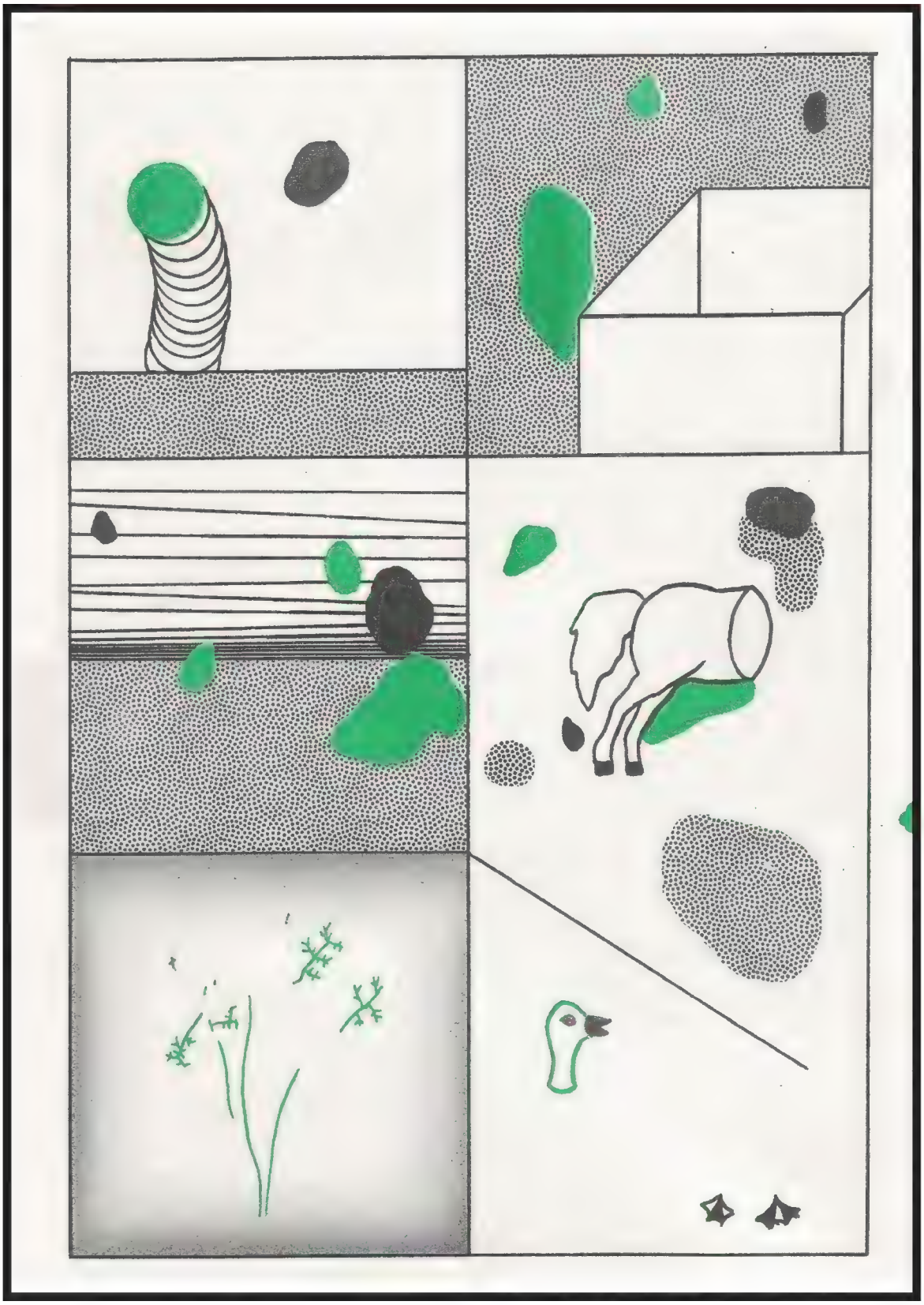
Que esta diseñadora y artista plástica (Ourense, 1990) de formación *bellaartística* y orígenes pictóricos acabara siendo actriz en esta escena era presumible, dadas sus preferencias estéticas. Julia Huete, además, comparte con Óscar Raña la firma Hola Humano, productora de fanzines y *merchandising*; fue cofundadora del fanzine *Taiga* y ha colaborado con la gallega Editorial Elvira. Con el sello independiente Fosfatina —definida por sus ediciones cuidadas, tiradas cortas, distribución online y presencia en encuentros alternativos— ha publicado, dejando aparte proyectos colectivos, dos títulos individuales: *El jardín devastado —split book* a medias con Óscar Raña— y *Gran Danés*. Este último, en la colección Fosfatina 2000: ediciones grapadas e impresas en risografía, uno de los sistemas de impresión más ecológicos que existen y con más acabado *handmade* sin serlo.

Si en *El jardín devastado* ya se intuían preocupaciones formales y narrativas y ciertas marcas distintivas (uso de la mancha y la geometría de líneas puras, tendencia a la abstracción, empleo de tipografías y texturas como elementos expresivos; máxima sugerencia con un número reducido de recursos gráficos), este *Gran Danés* se presenta como una obra más sólida, que sin renunciar a ese minimalismo de recursos se atreve con grandes temas. Azar, fortuna, destino. Causalidades a un lado, la tragedia parece una posibilidad siempre presente, de irrupción imprevisible. De todo esto trata *Gran Danés*, una «edición limitada» que aborda nuestra fragilidad ante la adversidad.

En solo dieciséis páginas la autora despliega, en bitono negro y verde, un excelente ejercicio de síntesis narrativa, sensorial y emocional. Con un majestuoso gran danés se abre la puerta a un magnético cosmos que, entre manchas y líneas, dan forma a una desintegración. Pese a que la experimentación narrativa sea una de las constantes del cómic *emergente* en cuyas coordenadas se situaría Julia Huete, lo cierto es que *Gran Danés* elige una estructura narrativa sumaria y clásica, los tres sagrados actos de raigambre aristotélica, y un tema tan primigenio como la pérdida.

La falta de modelado narrativo de los personajes, una decisión alejada del psicologismo naturalista de obras más convencionales, no se hace sentir en un relato que atiende más a los sentimientos y sensaciones de un estado —o, más bien, de la ruptura de una situación idílica y sus consecuencias— que a los actores. Y, mucho más aún, a su representación formal. *Gran Danés* es una delicia plástica, por sus formas, texturas y colores; por el tratamiento del espacio de la página o esas letras que parecen estampadas individualmente con tipos móviles; por todo eso y su perfecto ensamblado. Una sinfonía gráfica *discretamente* experimental.

En Fosfatina, además de Julia Huete, encontramos a otros jóvenes autores como Begoña García-Alén, Andrés Magán o José Ja Ja Ja. Con ellos comparte inquietudes estéticas y aspectos formales (la experimentación de Julia presenta claras concomitancias con Begoña); también con autores foráneos como el japonés Yuichi Yokoyama, al que también le une bagaje pictórico y amor por la geometría (de este último aparecía recientemente su obra *Iceland*, elocuentemente publicada en Mincho Press). En la misma línea vanguardista se mueven otros autores como el canadiense Patrick Kyle o el americano C. F.; desde España, Gabriel Corbera también muestra la misma irreverencia hacia el canon.



Un universo ampliable de autores, que comparten frescura y referentes de diversas disciplinas artísticas, falta de prejuicios y de complejos. Porque sus propuestas no parecen nacer de la necesidad de romper con lo establecido, sino más bien de la libertad y de las posibilidades que ofrece un lenguaje que ha madurado con la novela gráfica y ahora, más enriquecido y flexible, vuela libre con nuevas aportaciones y retos. Ya no se trata solo de la lucha del cómic de autor por liberarse de la «tiranía industrial» (y la precariedad profesional, que, guste o no, también favorece la libertad creativa), es además una consecuencia inevitable de la incorporación al cómic de conceptos de autores que se han educado en facultades y escuelas de arte.

En el caso de Julia Huete, resulta fascinante descubrir cómo transforma sus recursos aprendidos en la pintura al territorio gráfico del cómic. En su *Gran Danés*, el abismo, que vivía adosado a la plenitud, súbitamente se introduce en la vida. Y ya nada vuelve a ser lo mismo. Aunque siempre aparecen alternativas que, con el tiempo, impedirán volver atrás.

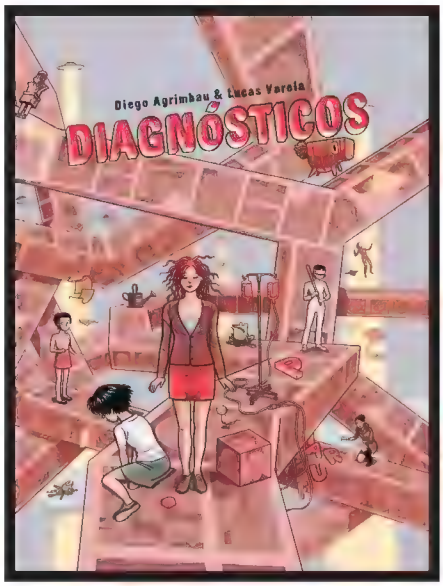
Isabel Cortés

Isabel Cortés Navarro (Málaga, 1980) es redactora y correctora. Licenciada en Periodismo, postgraduada en Arte Contemporáneo y máster en Edición, trabajó durante siete años en la publicación de libros y revistas fotográficas, encargándose de la coordinación, edición, redacción y corrección. Desde hace tres años realiza las mismas tareas como freelance y sobre temas variados, trabajando sobre libros gestálticos o artísticos, y escribiendo sobre cómic y artes visuales. Colabora con revistas culturales como Rockdelux *o* Paseo de Gracia.

Diagnósticos

Diego Agrimbau y Lucas Varela

La Cúpula, 2016



A finales de septiembre de este año apareció, en las páginas del suplemento cultural del periódico *ABC*, una breve entrevista con el artista argentino Lucas Varela, que se anunciaba como la primera de una serie de conversaciones con historietistas y diseñadores, de la que —hasta la fecha— no hemos vuelto a tener noticia. La originalidad de aquella conversación, y de las que en teoría habían de llegar, era que el interpelado debía responder con sus propias ilustraciones y bocadillos. Pablo Martínez Pita, el entrevistador, arrancaba proponiéndole cuestiones anecdóticas, como que rememorara sus primeros dibujos o que esbozara su personaje de cómic favorito. Lamentablemente, la conversación no profundizaba demasiado en todo lo referente a su vertiente profesional, y las referencias a sus obras eran escasas, e incluso erróneas (como hablar de *La herencia del coronel* y de *El síndrome Guastavino* como si fueran dos tebeos diferentes). Aun así, Varela ponía bastante de su parte, y de sus respuestas se podían obtener conclusiones interesantes. Una de las más llamativas fue, por ejemplo, cuando, al hablar del tema central de *Diagnósticos*, recién publicado por La Cúpula, prefiriera utilizar el término «trastornos» antes que «enfermedades», que era el que había usado Martínez Pita en su pregunta. Puede que, en un principio, la rectificación nos sonara a una mera cuestión de cortesía para con las personas atañidas o una elección más políticamente correcta, sin embargo, tras leer el libro, resulta evidente que la puntualización no fue casual.

Una de las primeras pistas que tuvimos acerca de este cómic nos la proporcionó el también dibujante y crítico Pepo Pérez durante el verano de 2014. Por esas fechas, Pérez estuvo documentando en su blog, *Es muy de cómic*, su estancia en la Maison des Auteurs de Angulema. Con admirable regularidad, fue detallando el día a día de su estadía allí en sucesivas entradas, y entre ellas destacaron, por su interés intrínseco, pero también por su exhaustividad, las dedicadas a describir el trabajo desarrollado por los otros residentes con los que coincidió en la institución. El primero de aquellos largos y sustanciosos *posts* estuvo dedicado a Varela, y se abría con unas prometedoras muestras de *Diagnostics*, la edición francesa

bajo el sello Tanibis (que contó con una beca del Centro Nacional del Libro de Francia). A renglón seguido, pasaba a describir los nuevos proyectos en los que estaba centrado: un álbum en solitario para Delcourt (*Le jour le plus long du futur*, aparecido en abril de 2015) y una historieta corta (*The Signal*), escrita por Diego Agrimbau, para la antología *Vertigo CMYK Quarterly*, editada por DC pocos meses después. En ese mismo artículo, nos aclaraba que Varela y Agrimbau ya habían pasado una breve temporada en Angulema unos años antes, cuando aprovecharon para rematar justamente *Diagnósticos*.

Uno y otro son bien conocidos en nuestro mercado. Por separado, y en compañía de otros, han participado en cabeceras más o menos populares (*Kiss Comix* en el caso de Agrimbau, o *El Manglar* y *¡Caramba!* si hablamos de nuestro dibujante), y sus trabajos de largo recorrido han sido adaptados por las principales editoriales españolas. De Lucas Varela hemos tenido la ocasión de leer, de la mano de Dibbuks, *Paolo Pinocchio* y la ya nombrada *La herencia del coronel*, escrita por Carlos Trillo, y que supuso el descubrimiento de la capacidad del ilustrador bonaerense para asumir influencias y recrearlas. Respecto a Diego Agrimbau, Norma hizo lo propio con sus colaboraciones con Dante Ginevra (*El muertero Zabaleta*) y con Gabriel Ippoliti (*Último Sur*), con quien además ganó el primer (¿y único?) concurso de cómics que convocó Planeta De Agostini (la obra era *Planeta extra*). Precisamente, *Último Sur* guarda algunas similitudes con el cómic que hoy nos ocupa. Coincidencias de estructura más que de contenido: las historietas breves autoconclusivas —en apariencia no relacionadas—, las alegorías constantes, los simbolismos, un centro de interés diferente para cada cuento, la inspiración artística (el teatro y la pintura), el afán discursivo.

En origen, *Diagnósticos* fue publicado por entregas en la revista *Fierro* entre 2008 y 2012. Es complicado valorar ahora, con la obra ya cerrada y compilada, cómo fue leerla entonces por primera vez, cuando los lectores hubieron de esperar entre la primera y la última casi un lustro. En apariencia, ese lapso de tiempo se nos puede hacer demasiado largo, fatal incluso si se tratara de un cómic de estructura clásica, es decir, con una trama que continuara de un capítulo al siguiente. En el caso de *Diagnósticos* no sucede esto. Los diferentes episodios no comparten unos mismos personajes ni tampoco un argumento, y aunque fueron concebidos como un todo, la estructura del conjunto es lo suficientemente flexible como para que cada una de las partes goce de la suficiente autonomía. Pero existe, por supuesto, una sintonía estética, un objetivo común y —ahí está la clave— un nexo temático. Ese vínculo clave lo explica Agrimbau en su propio cuaderno virtual, aclarando que son «seis historias experimentales realizadas bajo el concepto de unir un fenómeno mental con un recurso del medio secuencial». Esto es, que todas ellas se centran en la descripción de determinadas incapacidades psicológicas o neurológicas, a partir de sus posibles relaciones con el lenguaje del cómic. Ese original, al tiempo que arriesgado, punto de partida desmonta por completo cualquier idea preconcebida que pudiéramos tener al respecto, como destierra asimismo determinados prejuicios. El tono y las intenciones de este libro no casan, para nada, con lo que podríamos entender, en líneas generales, como un relato sobre la enfermedad. Lo que afecta, efectivamente, a las seis protagonistas de las otras tantas narraciones aquí incluidas son interferencias para percibir el mundo tal y como (creemos) que es. Esas mujeres viven en otra realidad, única y exclusiva, que se rige, desde su punto de vista, según los parámetros de los tebeos.

En este sentido, es lógico que funcionen mejor aquellas historietas en las que los autores han sabido detectar con mayor tino la conexión, en ocasiones íntima, entre fondo y forma. «Sinestesia» es posiblemente una de las más destacables. Al plantear el trastorno que le da título como una emoción subjetiva derivada de la confusión de sentidos, deciden que Lola sea una especie de vidente que ve —esa es la palabra— la huella que dejan onomatopeyas (que no ruidos) y globos en el escenario del crimen. Dicho atributo, pues así puede ser presentado, aunque suene contradictorio, la convierte en la colaboradora ideal de la policía en aquellos casos en los que carecen de pruebas suficientes para resolverlos. El resultado es un relato de misterio, gris y triste, que se retuerce sobre sí mismo, donde Varela limita al máximo la utilización del color, usándolo solo para oscurecer el ambiente y destacar la representación gráfica de los sonidos. También es importante la integración del texto en la imagen en el relato siguiente: «Afasia». Aquí la pérdida del habla relacionada con dicha dolencia se transforma en incapacidad para entender el lenguaje oral, por eso la narración carece de bocadillos, lo cual no significa que renuncie a las palabras. Estas están presentes, aun siendo una narración silente, por todas partes. El juego reside, en esta ocasión, en la rotulación, en el aprovechamiento comunicativo de los carteles, de los lomos de los libros, de las etiquetas de los productos de limpieza o de las tazas decoradas.

Llama la atención igualmente el uso de los efectos dinámicos en «Akinetopsia». En castellano, el vocablo adecuado para la ocasión sería acinesia, que hace referencia, según nuestro diccionario, a la ausencia, pérdida o cesación de movimiento; sin embargo, los autores han preferido optar por la raíz griega. Para resumir, lo podríamos definir como ceguera ante cualquier objeto o ser vivo que no esté totalmente quieto, una auténtica condena para alguien, como Ryoko, que trabaja de animadora en una productora de dibujos animados (una ocupación a la que tendrá que renunciar para dedicarse —bromas del destino— a dibujar mangas). Por lo tanto, las líneas cinéticas, esa peculiar forma que tienen los tebeos de reflejar el rastro de los cuerpos al desplazarse, campan a sus anchas, jugando, estrellándose contra los límites de la página. Fronteras presentes igualmente en «Claustrofobia», la única de estas historietas en la que su protagonista es consciente de su propia naturaleza, de su condición de heroína de papel. Es cierto que, en el prólogo de cada capítulo, todas son presentadas como muñecas recortables con sus peculiares herramientas, vestidos y complementos, pero únicamente es Soledad quien reconoce a su alrededor las paredes de esos paneles rectangulares que la encierran. Y no solo eso, también es capaz de ver a esos lectores omnipresentes que conocen los más mínimos detalles de su vida.

Por contra, los relatos que abren y cierran la colección están un escalón por debajo del resto. Pese a poseer personalidad propia e innegable interés, carecen de la conexión íntima, que sí existe en los otros, entre el trastorno elegido y el recurso gráfico pertinente. Los dedicados a la agnosia y a la prosopagnosia, relacionadas ambas con la alteración de la percepción, resultan demasiado convencionales, comparados con el resto. En el primero consiguen transmitir el desconcierto que acecha a Eva, que es, claro, el objetivo principal, pero de un modo demasiado evidente, muy poco sutil, sin dotar de consistencia el alarde de virtuosismo artístico que se marca Varela, que acaba por resultar vacío. El último, por su parte, partiendo de una premisa interesante —que trae a colación viejos fantasmas de la ciencia-ficción de

serie B— pierde pronto la gracia y resulta reiterativo. Aun así, al desterrar en todo momento cualquier tentación de dramatismo gratuito, se leen con agrado y no desmerecen en absoluto la nota global.

La razón de que todo funcione es posiblemente el grado de compenetración entre guionista y dibujante. Ambos logran que el resultado final sea coherente, contagiándonos durante buena parte de la lectura de esa sensación de anarquía, de caos, que se abate sobre las mentes de los seis personajes principales, casi desde la misma cubierta.

Óscar Gual

Óscar Gual (1973), bibliotecario de profesión, viene colaborando en diferentes medios especializados en el mundo del cómic como Tebeosfera *o* Entrecomics. *Es, además, autor del libro* Viñetas de posguerra: Los cómics como fuente para el estudio de la historia *(2013).*

Oogiri

Nisioisin et alii.

Norma Editorial, 2016

En el mundo del cómic el guionista siempre tiene un papel ambiguo. Donde la labor del dibujante está clara, ya que su papel en la obra es claramente visible, la labor del guionista no lo es tanto, ya que todo lo que hace es siempre trabajo entre bambalinas. Es por eso que no debe extrañarnos que, notables excepciones aparte, suela mirarse más el nombre del dibujante que el del guionista. A fin de cuentas, resulta más inmediatamente reconocible aquel cuyo trabajo no ocurre en un plano casi puramente conceptual.

Aunque prácticamente desconocido en España, Nishio Ishin (más conocido como Nisioisin) es una de esas notables excepciones. Al ser tanto guionista de manga como novelista, conocido especialmente en su país natal por su serie de novelas *Monogatari*, su éxito se basa en una combinación de tropos clásicos del manga adolescente llevados hasta el absurdo, acompañados por diálogos ricos y profundos. Y si bien suena como la pesadilla de cualquier vendedor de biblias que quiera «dignificar el medio» o de aquellos que crean que todo el manga es violencia sin sentido, *Oogiri* es un excelente ejercicio de estilo en forma de nueve historias cortas de fácil digestión.

Al ser Nisioisin guionista no es extraño que tenga dibujantes a cargo, pero sí que cada historia la dibuje un dibujante diferente. Porque ahí radica su particularidad. Todo lo que hay en común entre las historias englobadas en *Oogiri* es que los guiones están escritos por Nisioisin. Nada más. No existe continuidad ni de estilo ni de género, salvo ciertos rasgos distintivos del guionista —cierta profundidad psicológica erigida a través de diálogos espesos, cierta querencia por el *fanservice* vagamente justificado por el guion y un humor que oscila con facilidad entre lo cafre y lo atroz—, pero incluso entonces hay un elemento en particular que permanece. Y es el más llamativo de todos: el auténtico motor de sus historias son las mujeres.

No es baladí señalar esto. En las historias del japonés, ellos suelen ser personajes torpes, pusilánimes, cuando no directamente desechos sociales o pervertidos, siendo ellas por comparación personajes fuertes, que no necesariamente violentos o poco femeninos, que no

esperan que ellos cambien para hacer algo. O para hacer lo que les apetece. En otras palabras, no hay aquí la clásica dialéctica héroe-comparsa femenina. Ni siquiera tiene por qué haber hombres. Pero por lo general, salvo a excepción de una de las historias («Explícame lo que es un fuera de juego»), las dinámicas entre personajes se escapan de los clichés clásicos del *shōnen*. O de la narrativa seriada, en general.

Eso podría llevarnos a la tentación de decir, o de hacer entender, que Nisioisin escribe guiones feministas. Algo que es, como poco, dudoso. Pero, evitando aquí cualquier discusión en clave ideológica, cabría decirse que sus personajes, más que feministas, es que están bien construidos.

Cada personaje que nos presenta Nisioisin está sutilmente imbricado con la historia que nos quiere contar. No son solo la excusa para la acción. De ese modo, cada uno de ellos se construye siempre en relación con algún otro, haciendo que fluyan en común, siempre en parejas (no necesariamente románticas; aquí hay sitio para la amistad, especialmente la femenina, o la introspección, que es una forma de relación con uno mismo) cuyos intereses convergen en, al menos, un punto en común. Por oscuro, extraño o improbable que este sea. De ese modo, en esa dinámica dialéctica donde siempre hay una situación absurda de entrada y dos personajes contrapuestos pero con un interés común, sus historias logran mantenerse breves sin tener que sacrificar su interés o profundidad.

Ese es también uno de sus muy particulares encantos. Cada una de sus historias se puede interpretar como entretenimiento vacío, chorradas más o menos divertidas, pero también como algo más, como reflexiones con cierta enjundia soterrada. Y es que, más allá de la anécdota o el cierre más o menos ejemplar, siempre se esconden varias posibles lecturas que se quedan entre bambalinas. Como si quedara mucho más que contar, pero la historia no necesitara que se muestre para tener sentido por sí misma.

El mejor ejemplo de ello es «¿Hasta qué nivel eres capaz de matar?», una historia de terror dibujada por Akihisa Ikeda, donde un recuerdo de infancia y un reencuentro fortuito acaban encaminando al protagonista hacia un destino cruel que, tal vez, no sea tanto cuestión del destino (o de pura conveniencia del guion) como podría parecer en primera instancia. No, porque tras la ambigüedad especular, las casualidades afortunadas y los hechos y conversaciones extrañas queda siempre el regusto de que apenas sí hemos rascado la superficie de algo mucho mayor. De toda una potencial serie dedicada a cada una de las historias, incluso si ya funcionan perfectamente por sí solas.

Algo que para muchos será un defecto. Salvo porque, en manos de otros, historias como «RKD-ED9» no pasarían de ser un buen *high concept*, pero en sus manos acaban resultando evocadoras y sutiles. Incluso si adolece de esa tendencia al gag final que hace tambalear nuestra fe.

¿Por qué genera tanta ambivalencia, entonces? Además de porque sus temas, aun siendo en ocasiones bastante interesantes, no dejan de ser muy *shōnen*, porque su uso del diálogo

resulta desconcertante. Directos, sin medias tintas, dejando claro cuál es el aparente subtexto de lo que está ocurriendo, es imposible no acabar cualquier historia de las contenidas y darnos cuenta de que los diálogos eran una trampa: son tan directos que nos hacen creer que se nos está dando todo mascado cuando, en realidad, está ocultando su verdadera intencionalidad. Aquello que es necesario leer entre líneas. Podemos quedarnos con la lectura más superficial, leyendo de forma literal todo lo que ocurre, y ya de por sí resultaría un volumen entretenido y satisfactorio dentro del canon *shōnen*, pero entonces nos estaríamos perdiendo la magia de interpretar aquello que no vemos, lo que oculta a través del juego de manos del prestidigitador.

¿Qué es *Oogiri*? Puede que sea el trabajo de un idiota que ha engañado a dibujantes excepcionales o tal vez sea el trabajo de un buen escritor dibujado por buenos dibujantes. Eso queda de la mano de cada cual decidirlo. A fin de cuentas, la línea que separa la idiotez de la genialidad es tan endeble que muchas veces ni siquiera podemos verla. Y tal vez Nisioisin sea una de esas veces.

Álvaro Arbonés

*Álvaro Arbonés (Zaragoza, 1988) ha estudiado Filosofía en la Universidad de Zaragoza. Escribe crítica cultural en varios medios de Internet (*Entrecomics, Mondo Pixel, Miradas de Cine, Studio Suicide*). Fue uno de los ganadores del Primer Premio Internacional de Lectura Literaria y también uno de los ganadores del Premio Ariel a mejores blogueros jóvenes de ensayo.*

El guión de cómic

Gerardo Vilches

Diminuta Editorial, 2016

Dice Neil Gaiman que un guión de cómic es una carta al artista. Escritura y dibujo se relacionan, en el cómic, de una manera específica que no encuentra parangón —pero sí ciertos paralelismos— en el guión para el cine y la televisión (es decir, para la imagen en movimiento). Cuestiones como esta, y otras que detallaremos a continuación, son las que aborda Gerardo Vilches (Madrid, 1980) en *El guión de cómic*, una obra en parte *conversacional* que se centra en las letras y en algo más que la «palabra gráfica». Es decir, en todo lo que rodea a la gestación de una historia, antes de su materialización ilustrada: idea, argumento y personajes, sinopsis, estructura, escaleta, escenas, realización de diálogos. Lo de conversacional tiene que ver con el planteamiento del libro, para el cual Vilches se ha entrevistado con cinco guionistas de cómic de diferentes generaciones, escuelas, intereses personales, estilos y trayectorias. Enrique Sánchez Abulí (Palau-del-Vidre, 1945), Antonio Altarriba (Zaragoza, 1952), Juan Díaz Canales (Madrid, 1972), Santiago García (Madrid, 1968) y David Muñoz (Madrid, 1968) van contestando a las preguntas de un entrevistador comprometido con la pedagogía en relación con una labor necesitada de divulgación porque… ¿qué es lo que hace un, o una, guionista de cómic? ¿Cómo se trabaja con quienes dibujan? ¿Ha estado siempre reconocida esta actividad? ¿Cuál ha sido la evolución de la escritura, en el engranaje del cómic tradicional? *El guión de cómic* no solamente responde estas preguntas, sino que también ejemplifica, de alguna forma, cinco formas de abordar una disciplina artística de colaboración; haciendo asimismo historia, como puede comprobarse en las dos primeras conversaciones mantenidas con Sánchez Abulí y Altarriba, los más veteranos de la clase.

Antes, sin embargo, Vilches elabora una historia exprés que en una treintena de páginas nos coloca en situación, partiendo de las formas satíricas del siglo XIX y de un hito relevante en la evolución de las tiras de prensa: el paso de la historieta autoconclusiva a la continuidad de las historias y la aparición de *ghost writers*, escritores a la sombra del dibujo. Señala, igualmente, cómo la estandarización del guión aparece con el *comic book* —cuadernillo «emancipado» de otros medios—, sometido a un proceso fabril exigente con unos *deadlines* de vértigo. La autoría, como señala Armonía Rodríguez (una de las pocas guionistas que

aparecen a lo largo de la obra) queda sepultada bajo seudónimo, si bien esto cambiará a mediados del siglo xx, cuando los superhéroes se ven superados por contenidos diversos, entre el *sci-fi*, el género policíaco y el terror. Vilches señala la relevancia de artistas como Harvey Kurtzman, que amplió las tareas del guión, atribuyendo a la persona responsable cuestiones como la distribución de las viñetas o la postura de un personaje en un plano concreto determinado. Los modos de trabajo en Europa, con guionistas de prestigio —René Goscinny y Jean-Michel Charlier como punta de lanza en la *bande dessinée*—, y la irrupción de la metodología Marvel, con Stan Lee como antítesis de Kurtzman con respecto a la idea de lo que tenía que ser un escritor de cómics, son explicados por Vilches con testimonios en primera persona de los propios artistas, añadiendo además ejemplos de tebeos y voces teóricas de prestigio.

Las diferentes concepciones de lo que debe ser el guión en un medio eminentemente visual se ven reflejadas en declaraciones de guionistas como Chris Claremont, que hablaba en los años ochenta de contar «estados mentales» y «actitudes», es decir, aquello que en puridad sería *in-ilustrable*. Es en esta década cuando surge, por un lado, una autoría completa con Frank Miller como autor-paradigma que revoluciona la narración y la secuenciación de las historietas, mientras que, por otro, se produce la llamada «invasión británica», con escritores como Alan Moore que llevan la disciplina artística a una densidad narrativa sin precedentes. Llegados a este punto, y antes de alcanzar en esta introducción histórica a la novela gráfica como formato, *a priori*, tendente a esa autoría total (Jaime y Beto Hernandez, Alison Bechdel, etcétera), es necesario referirse al gran tema que recorre, con sus acuerdos y desacuerdos, encuentros y desencuentros, amores y odios, la propuesta de Vilches: la relación entre guionistas y dibujantes. A este matrimonio de conveniencia temporal se refieren los entrevistados inevitablemente, claro está.

La experiencia resulta, no obstante, tan individual como lo es cada una de las firmas que aquí aparecen; abunda, además, la idea de la necesidad de trabajar con dibujantes a quienes se conoce personalmente, dado que eso se reflejará en el resultado final de la historia (si ha habido química dialogada entre unos y otros). *Cocinar* un guión requiere un trabajo previo importante (toma de notas, documentación), un andamiaje en el que cada pieza ha de estar en su sitio, tanto para ir narrando la historia como para no caer al vacío en mitad del relato. El reto parte de lo literario y deviene en producto artístico visual, y las conversaciones de Vilches con estos profesionales así lo atestiguan; de ahí que sea en los ejemplos gráficos, con páginas de guión contrapuestas a la página final, donde mejor puede apreciarse el éxito de esta sinergia.

Hay preguntas que se repiten, puesto que son claves en la labor de la escritura (por ejemplo, la referida al margen que deja el escritor al dibujante, en especial cuando se habla de guiones sumamente detallados), pero cada entrevista se reviste del yo y las circunstancias del autor. Pioneros como Abulí, creador de *Torpedo*, hablan de cuestiones tan pertinentes, a las luces de este siglo, como la de la «impublicabilidad» de un cómic que ahora mismo sería tildado de incorrecto, políticamente; o del peso del estereotipo en la creación de determinados personajes en la España franquista de finales de los sesenta.

Altarriba —que comparte con Santiago García su faceta teórica, en el caso del zaragozano como académico en la Universidad del País Vasco—, habla del guión como «estrategia de secuencialización y distribución en viñetas», descubriéndonos soluciones técnicas como parte de la narrativa en las que la escritura y el dibujo confluyen (aunque el plano sea mudo), y reivindicando el cómic experimental como gran inspirador, amén del «patrimonio gráfico» que crece progresivamente. Las notas a pie de página son lo suficientemente abundantes como para no dar por sentado nada: ningún conocimiento relacionado con artistas, editoriales, géneros o cualquier otro dato que el editor considere destacable. Queda clara la visión ilustrada, en el sentido dieciochesco de la palabra, de un título necesario e interesante para quienes se interesen en el guión de manera transversal, incluso.

Transversal puesto que las diferencias entre el guión en el audiovisual y el cómic aparecen en las charlas con Díaz Canales y David Muñoz, ambos profesionales de la escritura para cine, animación y televisión. El primero, que desde 2015 se ocupa del primer álbum de Corto Maltés tras la muerte de Hugo Pratt, concibe el guión como un trabajo abierto, de equipo: una interacción entre ideas conceptuales y visuales en la que ha de primar el consenso. La construcción biográfica, física y psicológica de los personajes, amén de la deuda con la autobiografía por parte del autor, son otras de las cuestiones que se tocan. Muñoz (que ha trabajado en guiones de películas como *El espinazo del diablo*, de Guillermo del Toro) señala la complicación que entraña la labor creativa sobre un espacio impreso en el que el guionista acumula funciones, a diferencia que en el audiovisual, donde hay un perfil para cada cosa (dirección, dirección de arte, montaje). «El texto existe en el espacio, y eso lo cambia todo», dice este autor, que incide bastante en la planificación de la historia para que a la hora de trasladarla al papel se ajuste completamente (en los formatos cerrados como el álbum europeo más todavía).

Santiago García, por su parte, recurre a la cartografía como metáfora. Así, el guión sería un mapa de trabajo que para el madrileño arranca en forma de pensamiento obsesivo que *a posteriori* empieza a armarse en la fase documental. El cruce de caminos entre texto y argumento, lo gráfico y lo visual, dentro de un proceso autoral que es conjunto, es un tema que ocupa gran parte del texto de la entrevista a este guionista, que afirma, taxativo, y en respuesta a la pregunta de Vilches en torno a la valoración por parte del público: «solo me preocupa lo que piensen del resultado final». Suponemos que la finalidad de *El guión de cómic* era arrojar luz sobre esa «zona oscura del cómic» que, en palabras de Altarriba, sigue siendo el territorio del guión. Vaya si lo ha conseguido. Entretenidamente y con creces.

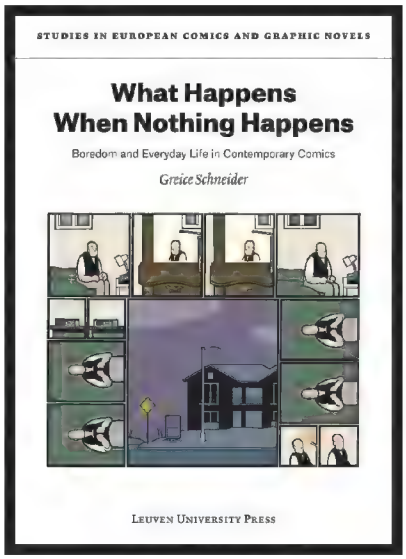
Isabel Guerrero

*Isabel Guerrero (Málaga, 1975). Licenciada en Periodismo y máster en Desarrollos Sociales de la Cultura Artística por la Universidad de Málaga (*A Different Kind Of Tension. Discursos artísticos, marginales y musicales en las escenas del punk, *fue su trabajo fin de máster). Su proyecto fin de carrera se tituló* Los fanzines musicales en España en los años 90. Análisis de un proyecto de comunicación alternativa. *Periodista y crítica cultural transversal,* copywriter, *escritora de artículos, relatos, poemas, canciones. Batería y cantante de Esplendor, con quienes ha*

publicado un EP, Tara *(Clifford Records, 2015). Ha escrito y colaborado en medios de comunicación de diferentes ámbitos (*M80 Radio, El Correo de Málaga, Metrópoli, Radio 3, Canal Sur, Diario SUR*). Ha trabajado para empresas de comunicación, productoras, agencias de publicidad, organizaciones sin ánimo de lucro, profesionales y artistas. En la actualidad es colaboradora del periódico* Málaga Hoy *(tiene sección de arte en Cultura, La Última Mona) y en* Rockdelux *(Cómics y Libros Pop).*

What Happens When Nothing Happens

Greice Schneider
Universidad de Lovaina, 2016


STUDIES IN EUROPEAN COMICS AND GRAPHIC NOVELS
What Happens When Nothing Happens
Boredom and Everyday Life in Contemporary Comics
Greice Schneider
Leuven University Press

Cosa curiosa lo que ha pasado con el cómic. Hace treinta años, en los Estados Unidos y en otros países como España, era el único medio narrativo cuyo mercado estaba virtualmente copado por un solo género: el de superhéroes. Género que se caracteriza no solo por la hipertrofia muscular, sino también por la narrativa. ¿Qué otro género usa por defecto tal acumulación de acciones y giros narrativos? Y mientras allí los superhéroes seguían sin rival, la situación no era muy diferente en Europa. Ni siquiera en el ámbito francobelga, pues dominado por las series de aventuras, hacía gala también de idénticas acumulaciones narrativas. Basta con ver cualquier obra de Jodorowsky o de cualquier otro autor de la época.

Sin embargo, durante todo este tiempo hemos ido viendo cómo el cómic por entregas, y con él, el cómic de superhéroes, iba cediendo espacio al cómic con formato de libro: de ahí el auge de la novela gráfica y la posibilidad que ahora tienen sus autores de dilatar la acción narrativa. Esta ampliación del espacio y de la extensión de las historias fue privilegiando ciertos géneros por encima de otros, lo mismo que pasó en el cine cuando las películas de un rollo dieron paso a los largometrajes. La autobiografía, el relato histórico o el relato de lo cotidiano son ahora los Señores del Cómic y, paradójicamente, la hipertrofia narrativa que antes caracterizaba al medio ahora resulta ser todo lo contrario. ¿No lo creen? Hagan el siguiente experimento. Tomen una novela gráfica de Chris Ware y un cómic de veinticuatro páginas de Chris Claremont, y ahora traten de resumir el argumento de ambos. No hay más que contar el número de palabras que han necesitado.

Juzgar esta situación, decir si estamos o no mejor que antes; bueno, esto es algo que deberíamos dejar para los nostálgicos. La verdad es que este nuevo tipo de cómic está para quedarse, así que lo único que podemos hacer es lo que ha hecho Greice Schneider en este libro, publicado por la Universidad de Lovaina en su colección sobre Estudios de Cómic: examinar cómo funcionan estos nuevos cómics (que cada uno los llame como quiera, novela

gráfica o no) y analizar cómo estas historias que se caracterizan por su baja densidad narrativa modifican y aportan nuevas variaciones a las teorías sobre narración.

La preocupación principal del libro de Schneider es el aburrimiento, palabra que hace mirar a muchos hacia otro lado cuando se trata de cultura o de entretenimiento, pero que, en realidad, es una cuestión esencial que ya era hora de que alguien abordara, máxime si tenemos en cuenta esta reciente tendencia del cómic hacia lo ordinario y lo episódico. Y es que, corrigiendo a Camus, quien decía que el suicidio era el único problema filosófico digno de estudio, quizá lo sea aún más el aburrimiento, la repetición incesante de los mismos eventos cotidianos sin esperanza de cambio, que al final, resulta ser el origen de aquello que tanto le preocupaba al filósofo francés.

Pues eso es lo que hace la autora: elevar el aburrimiento a la categoría de problema filosófico y responder a una cuestión bastante peculiar; ¿cómo puede ser que cómics como *Rusty Brown* (Chris Ware), *Wilson* (Daniel Clowes), *Yummy Fur* (Chester Brown) y un sinfin de títulos más, resulten tan entretenidos y nos tengan deseando saber qué pasará en la página siguiente, cuando no solo no utilizan el suspense como gancho para pasar de página, sino que hacen del aburrimiento y la falta de expectativas sobre el futuro el *leit motiv* principal de sus protagonistas? El análisis de esta tensión entre aburrimiento y entretenimiento es uno de los puntos más interesantes del libro de Schneider, como también lo es su forma de clasificar por géneros las diferentes actitudes o tonos que un autor puede adoptar sobre el aburrimiento. No es lo mismo el hálito romántico, autocompasivo, de un Chris Ware preñado de *ennui*, que el espíritu contemplativo de un Jiro Taniguchi, en el que lo repetitivo y la ausencia de eventos narrativos nunca asume un carácter negativo.

Comparar al primero con el segundo sería como comparar a Sofía Coppola con Terence Malick. Es decir, que serviría tanto como decir: «qué película o qué cómic más lento». Y eso es precisamente lo que este libro quiere solucionar: dar herramientas al lector para saber en lo que fijarse cuando se enfrenta a este tipo de obras. Porque aunque no haya en ellas eventos significativos a los que prestar atención, sí hay otras cosas en las que fijarse: los gestos, la propia esencia extática de las imágenes, los objetos y los espacios, la espera como evento narrativo en sí misma, etc. A muchos les podrá parecer poco, aunque cuando todas estas cosas son usadas con sabiduría, resultan bastante más interesantes que la narración por la narración y, también, más llenas de significado.

Schneider se centra en la obra de Adrian Tomine, Chris Ware y Lewis Trondheim, en el tramo final de su libro, para ilustrar las estrategias que se utilizan para hacer del aburrimiento algo significativo e interesante; ofreciendo al lector, al especialista y al que no lo es, las herramientas necesarias para poder percibir los significados de este tipo de cómic que, de algún modo, está empezando a liderar el *mainstream*. Pero lo más importante es que, al hacer esto, nos da también el medio para disfrutarlos como objetos de entretenimiento. Lo único que esperamos es que algún editor se anime a traducir pronto al castellano este libro tan necesario.

Roberto Bartual

Después de una breve carrera como actor de cine (El abuelo, la condesa y Escarlata la traviesa, *Jess Franco, 1994), Roberto Bartual (Alcobendas, 1976) decidió perseguir la mucho más lucrativa carrera de escritor. Co-autor de* La Casa de Bernarda Alba Zombi *y traductor, lleva colaborando desde 2011 con el fanzine* Dramáticas Aventuras *y es autor, junto con Julián Almazán, de* Los Ángeles de María *(*Teenage Thunder*). Su labor como escritor de ciencia-ficción y fantasía ha sido recogido en antologías como* Ficciones *(Edaf),* Prospectivas *(Salto de Página) y* Verbum *(Fata Libelli). Obtuvo el premio extraordinario de doctorado 2010/11 en la Universidad Autónoma de Madrid con la tesis* Poética de la narración pictográfica, *publicada parcialmente en el libro* Narraciones Gráficas. *Su investigación en el área del cómic puede encontrarse en publicaciones como* Studies in Comics, Journal of Scandinavian Comic Art *o* Revista de Arte Goya. *También ha publicado recientemente* Jack Kirby: Una Odisea Psicodélica *(Ed. Marmotilla), un ensayo sobre los cómics de superhéroes y las drogas enteógenas. En un mundo paralelo, imparte clases de Literatura Infantil y Ciencias Sociales en la Universidad Europea de Madrid.*

AGRADECIMIENTOS

La realización del presente número de *CuCo, Cuadernos de cómic* se ha financiado gracias a las aportaciones de mecenas realizadas a través de una campaña de *crowdfunding*. Queremos agradecerles su apoyo y ayuda. A continuación listamos sus nombres, a modo de reconocimiento y agradecimiento.

Marta Agüero Guerra, Pepe Aguilar, Paco Alcázar, Cynthia Alfonso, Luis Miguel Álvarez, Álvaro Arbonés, Pedro de Arce Trujillo, Sergio Arredondo Garrido, Autsaider Cómics, David Baldeón, Manuel Bartual, Borja y Mayte, Bort, Luis Bustos, Natacha Bustos, D. Calviño, Gorka Castaño, Luca Castaño, Ignacio Castro San Martín, Marc Charles, Miguel Cruz, Las Cuatro de Syldavia, Jaime Delgado, Cristina Durán y Miguel Á. Giner Bou, Gonzalo Durango Obispo, Alejo Ecoca Ecube Pérez, Enric, Aitziber Etxarri, Irati F.G., David F. de Arriba, FeR, David Fernández, Ángel Fernández Formoso, Agustín Ferrer Casas, David Figarola, Festival Entreviñetas, Fulgencio Pimentel, Iván Galiano, Garabatos Random, Fran García, Mar García, Óscar García, Santiago García, Ana García Diéguez, Alberto García Marcos, Sergio García Sánchez, Jesús Gisbert, Miquel Gomila Garcies, Raúl González-Monaj, Alfredo González @Quonso, Óscar Gual Boronat, Breixo Harguindey, Ifrit, Óscar Iglesias Álvarez, Víctor Inchausti, Kike Infame, David Intramuros, Josan, Javier Krug, Chema Lajarín, Alejandro Larrañaga, Pedro Layant, Álvaro López Agúndez, Javier López Menacho, Librería Nemo, Daniel M. Vega, Regina López Muñoz, Maísa, Juan José Mañanes, Eduardo Maroño, Antonio Martín, Jorge Martínez, Álex Martínez Ruano, Guille Martínez-Vela, Elena Masarah Revuelta, Sheila Mateos, Ricardo Mena, Joel Mercè, Metropoles Delirantes, Esther Miguel Trula, Enrique Molina, Alfons Moliné, Klari Moreno, Arturo Moreno Obregón, Carlos Mulet Snowdon, Francisco Naranjo, Fernando Nuño, Javier Olivares, Josep Oliver, Pedro Ortega Sánchez, Natalia San Marcial, Álvaro Ortiz, Juan Osa, Benxa Otero, Ferran Padilla Permanyer, Pepo Pérez, Miguel Ángel Pérez-Gómez, Álvaro Pons, Azucena Prior, Àlex Red, Enrique del Rey Cabero, Manuel Rivera, Nieves Rodríguez, Paco Rodríguez Rodríguez, Antonio Roguera (Extremadura), Rudy, Kiko Saez de Adana, Jordi Sanchez-Navarro, Samu, Iñaki Sanz García, Guido Sender, Jon A. Sedano, Alex Serrano, Jose A. Serrano, Miriam Simón, Daniel Soria, Santi Suárez, Óscar Taboada, Tranquilinho, Raúl Tudela, Valentín Vañó, Rubén Varillas Fernández, Yago Vilariño, Juaco Vizuete, Yahel.

Esta revista acepta el envío de textos para considerar su publicación. Consulta las normas para ello en: http://cuadernosdecomic.com/docs/normas_presentacion_articulos.pdf

Dirección de envío: cucocuadernos@hotmail.es

Se concede derecho de réplica a los contenidos de *CuCo, Cuadernos de cómic* número 7, que podrá ser enviada, acompañada de nombre completo y apellidos a cucocuadernos@hotmail.es

Página web: www.cuadernosdecomic.com

Blog: www.cucocuadernos.wordpress.com

Las opiniones vertidas por los colaboradores no son compartidas necesariamente por *CuCo, Cuadernos de cómic.*

Inicio de la publicación: 2013
Año de edición: 2016 (diciembre)
Lugar de edición: Madrid
ISSN: 2340-7867
Periodicidad: Bianual